أساسيات استخدام الفوتوشوب



إعداد

<u>د/ أحمد محمد حسين سلام</u>

كلية التربية الرياضية ببورسعيد – جامعة قناة السويس

Dr_ahmedsalam@yahoo.com

قائمة المحتويات

مقدمة

لم يعد استخدام الحاسب الآلي قاصراً على فئة معينة من المستخدمين ولكن تعدى ذلك ليشمل كل الفئات وكل المهن، والتي أصبحت بصورة أو بأخرى تعتمد اعتماداً كلياً على برامج الحاسب الآلي ومدى تطورها في إنجاز وإدارة العمل مهما كان نوع أو حجم هذا العمل، ومن أهم الموضوعات التي تشغل اهتمام فئة كبيرة من المستخدمين للحاسب الآلي هي التعامل مع الصور، فكم من مرة احتجت إلى صورة لأي سبب ما وعانيت كثيراً في البحث عنها حتى وجدتها وبعد هذا العناء اكتشفت أن هذه الصورة لا تصلح بسب تلفها، أو احتوائها على جزء غير مناسب أو غير واضح، أو بسب نوع الملف " امتداد الملف " ، وكم من مرة قمت بالتصوير وعند عرض هذه الصور على جهاز الكمبيوتر وجدت بها بعض العيوب مثل عدم ضبط درجة الإضاءة أو الألوان أو تلون العين بلون أحمر، أو أن حجم الصورة كبير أو صغير بدرجة لا تتناسب مع الحاجة إلى الصورة، وأدى ذلك إلى حاجتك إلى تعديل هذه الصورة وضبطها لتناسب الحاجة إليها، وكم من مرة احتجت إلى عمل تصميم لشعار أو ملصق إعلاني أو إضافة نص إلى صورة وغيرها من العمليات التي تحتاج إلى برنامج محترف يستطيع التعامل مع ملفات الصورة، وبظهور برامج الجرافيكس استطاع المستخدم أن ينجز الكثير من المهام التي كانت تتطلب منه وقت وجهد كبير في تصميم اللوحة المطلوبة في أقل وقت واقل جهد ممكن، ويعد أفضل برامج التعامل مع الصور برنامج **Photoshop** التابع لشركة **Adobe** والتي تعد أفضل شركات إنتاج برامج الجرافيكس.

برنامج Photoshop

يعد برنامج **Photoshop** من أفضل برامج التعامل مع ملفات الصور والتصميمات إن لم يكن أفضلها على الإطلاق، لما لهذا البرنامج من خصائص وأدوات وإمكانيات ومؤثرات تجعل اللوحة الفنية المصممة غاية في الروعة والجمال، وتميز هذا البرنامج عن غيره من البرامج الأخرى، ولعل أهم ما يميز هذا البرنامج هو استخدامه لنظام الطبقات **Layers** "الشفافيات" وهى تمكن المستخدم من تكوين الصورة من عدة طبقات شفافة مرتبة فوق بعضها تحتوى كل طبقه على جزء من الصورة و تجميع هذه الطبقات معاً يؤدى إلى الصورة النهائية أو التصميم، كما سوف نوضح ذلك لاحقاً.

أهم استخدامات برنامج Photoshop

١- تصميم المواقع على شبكة المعلومات الدولية **Internet**.



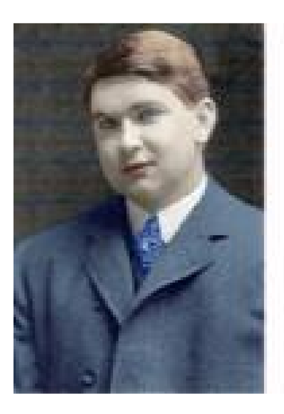
٢- تصميم الشعارات " Logos " والإعلانات و العلامات التجارية و الملصقات.

٣- إعداد الصور اللازمة لبرامج الفيديو والرسوم المتحركة .Animation

٤- تصحيح الصور وضبط درجات الألوان والإضاءة.




٥- تلوين الصور القديمة وإصلاح عيوبها.

٦- إضفاء تأثيرات و لمسات فنية وجمالية على الصور الشخصية.

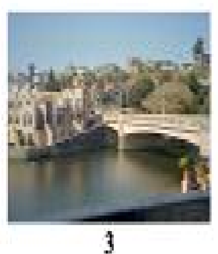
٧- تعديل أنواع ملفات الصور وامتداداها .File Format

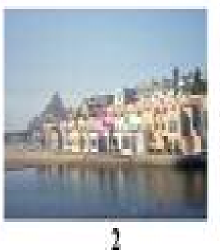
٨- تعديل الصور وفق حاجة المستخدم.

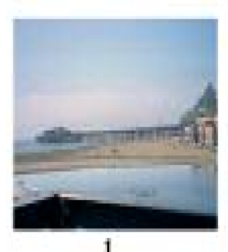
٩- إعداد الصور وتجهيزها للطباعة أو النشر على شبكة المعلومات.

١٠- تجميع أكثر من صورة في صورة واحدة للحصول على مساحة اكبر للصورة لا تستطيع الكاميرا الحصول عليها.


محصلة تجميع الصور الثلاثة


3


2

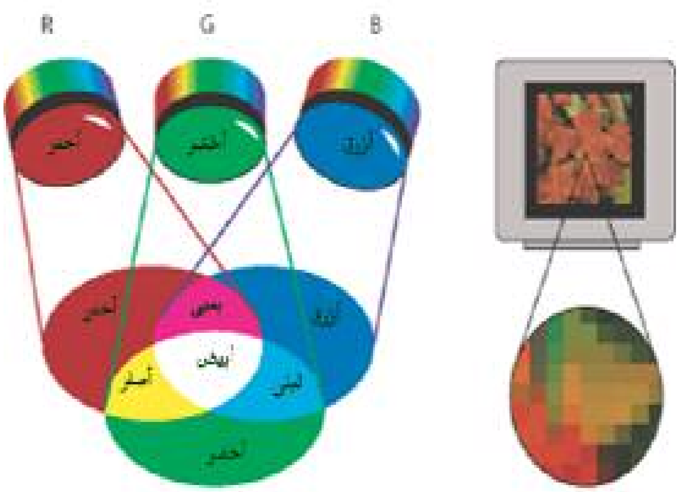

1

أنظمة الألوان Color Mode

تتعامل الصور من خلال عدة أنظمة للصور ولكن هناك نظامين أساسيين للألوان هما نظام RGB ونظام CMYK الأكثر أهمية وانتشار، وسوف نستعرض خلال الفقرة التالية كل نظام من هذين النظامين واستخدام كل من هما.

نظام :RGB Color

في البداية نوضح أن RGB هي اختصار ل Red Green Blue (الأحمر والأخضر والأزرق)، وقناة كل لون من هذه الألوان تتراوح قيمتها من الصفر(الأبيض) حتى ٢٥٥ (الأسود) في وحدة البيكسل Pixel ، وهى الألوان الأساسية في هذا النظام، تلك الألوان هي التي يتكون منها أي تصميم يعتمد على هذه النظام، وليس معنى ذلك أن التصميم لن يحتوى سوى على هذه الألوان، ولكن سوف يحتوى على ملايين الألوان الناتجة عن مزج الألوان معاً بنسب مختلفة، فمثلاً مزج اللون الأخضر مع الأحمر بنسب متساوية ينتج عنه اللون الأصفر، ومزج اللون الأحمر مع الأزرق ينتج اللون البمبى ، وإذا تم مزج الألوان الثلاثة ينتج اللون الأبيض. وهكذا والشكل التالي يوضح ذلك.



وتسمى الألوان (الأحمر والأخضر والأزرق) فى نظام RGB بالألوان الأساسية، أما الألوان (اللبني، والبمبي، والأصفر) بالألوان الثانوية، ويستطيع البرنامج عن طريق مزج الألوان الأساسية والثانوية بنسب مختلفة الحصول على كافة الألوان والتي تصل إلى ١٦,٧ مليون لون .

وتتميز ألألوان الناتجة من هذا النظام بأنها ألوان مشعة للضوء، ولهذا نجدها زاهية بشكل ملفت للنظر، ولكونها مشعة للضوء فهي لا تصلح مع التصميمات التي تعد للطباعة لان المطبوعات تمتص جزء من الضوء لتعكسه حتى يمكن للعين البشرية أن تراه، أما شاشات الكمبيوتر فهي مشعة للضوء، ولهذا فإن التصميمات ذات النظام اللوني RGB تكون غاية فى الجمال حين عرضها على شاشة الكمبيوتر، أما حين تقوم بطباعتها فستكون النتيجة غير مرضيه.

نظام CMYK Color

CMYK هي اختصار Cyan Magenta Yellow Black (لبنى – بمبي – أصفر – أسود) تلك الألوان هي الأساسية في هذا النظام اللوني (ونلاحظ إنها الألوان الثانوية فى نظام RGB)، وبخلط الألوان الأساسية فى هذا النظام اللونى تنتج الألوان الثانوية (الأحمر – الأزرق – الأخضر) ويوضح ذلك الشكل التالي:



أي أن الألوان الأساسية فى نظام CMYK هي الألوان الثانوية فى نظام RGB، والعكس الألوان الثانوية فى نظام CMYK هي الألوان الأساسية فى نظام RGB.

ولكن فى هذا النظام لا تكفى معه الألوان الأساسية للحصول على مطبوعات ذات جودة عالية ويرجع ذلك إلى افتقاده إلى اللون الأسود وذلك لأنه عند مزج الألوان الثلاثة الأصفر والبمبي واللبني لا ينتج لون أسود ولكن ينتج لون بنى غامق لذلك يتم إضافة اللون الأسود إلى هذا النظام للحصول على مطبوعات ذات جودة عالية.

ولهذا يستخدم دائماً المصطلح (طباعة ٤ لون) بين لمشتغلين فى الطباعة لأنهم يقومون بطباعة الصورة الملونة أربعة مرات مرة باللون البمبى ومرة باللون الأصفر ومرة باللون اللبني ثم أخيراً باللون الأسود، لينتج فى النهاية صورة مليئة بالعديد من التدريجات اللونية نتيجة خلط الألوان الأربعة بنسب مختلفة.

ونستخلص من ذلك أن اختيار النظام اللوني المستخدم يعتمد على الهدف من التصميم أو الصورة المعدة فإذا كنت تقوم بعمل تصميم مطبوع فعليك استخدام النظام اللوني CMYKأما إذا كنت تعد تصميم لوحات أو صور للعرض على شاشات الكمبيوتر فقط فقوم بذلك باستخدام النظام اللوني RGB.

ثانياً: ملفات الصور File Format

للصور الموجود والمنتشرة في الكمبيوتر والانترنت العديد من الامتدادات التي تتناسب مع الهدف من هذه الصورة والحاجة إليها، حيث يحدد امتداد الملف درجة الوضوح التي ستظهر عليها الصور عندما يتم التعامل معها داخل البرنامج والتطبيقات الأخرى، كما يحدد أيضاً حجم الملف على القرص الصلب، وسنستعرض فيما يلي بعض الامتدادات الشهيرة واستخداماتها ومزاياها:-

- **الامتداد PSD - PDD: وهما الامتداد ألطبيعيي الافتراضي لأي تصميم جديد، وتعتبر الملفات التي لها هذا الامتداد هي الملفات الأصلية (المصدر) في برنامج Photoshop حيث تحتفظ هذه الملفات بكل التفاصيل الأصلية التي أعدت بها، مثل الاحتفاظ بالطبقات المختلفة (layers)، ولكن حجم هذا الملف سيكون كبيراً جداً لاحتفاظه بكافة التفاصيل، كما أنه لا يصلح للاستخدام فى برامج أخرى مثل برنامج Word مثلاً ولذلك يستخدم هذا الامتداد فى حالة الحاجة إلى الرجوع للملف للتعديل أو الإضافة فيتم الحفظ بهذا الامتداد.**
- **الامتداد :Gif يستخدم لحفظ الصورة فى شكل يسمح بنشرها على شبكة الانترنت، ويتميز الملف المحفوظ بهذا الامتداد بالمساحة التخزينيه الصغيرة التي يشغلها على القرص الصلب أو شبكة الانترنت، ولكن يعيب هذا الامتداد تشوه الصورة وقلة درجة وضوحها.**
- **الامتداد Png: يعتبر هذا الامتداد البديل المناسب والأحدث للامتداد Gif حيث تشغل الصورة مساحة تخزينيه صغيرة دون تشوه الصورة بشكل كبير.**
- **الامتداد JPG – JPEG – JPE: من أشهر وأفضل الامتدادات فى عالم الصور، حيث يتميز هذا الامتداد بصغر حجم الملف مع الاحتفاظ الكامل لتفاصيل الصورة، كما أنه يستخدم للعرض على الانترنت وهو الامتداد المفضل والمستخدم فى الصور التي تعد لعمليات الفرز والطباعة.**
- **الامتداد WBMP هو الامتداد المتعارف عليه مع الصور المستخدمة في أجهزة التليفون المحمول Mobile Devices مثل الرسائل المصورة والشعارات الخاصة بهذه الأجهزة، ويدعم هذا النظام اللوني درجة لونية واحده مما يعنى أن هذه الصور تحتوى فقط اللونين الأبيض والأسود في كل بيكسل.**

ونستخلص من ذلك أن الهدف من الصورة هو الذي يحدد نوع الامتداد لها فإذا أردت الرجوع إلى الصورة للتعديل والإضافة فتحفظ على الامتداد PSD – PDD أما إذا أردت حفظ التصميم لتجهيزه لعمليات الفرز والطباعة أو النشر على شاشة الانترنت فيستخدم الامتداد Jpg.

كيفية حفظ الصورة على الامتداد المطلوب: بعد الانتهاء من العمل على الصورة أو التصميم من قائمة ملف File نختار الأمر Save As تظهر نافذة كبيرة في الجزء العلوي Save in حيث يتم تحديد المكان الذي سوف يتم حفظ الصورة به ثم بعد ذلك وبجوار الخانة File name يتم تحديد اسم الملف ويراعى أن يكون اسم الملف يعبر عن محتواه لتسهيل عملية الحصول علية فيما بعد، ثم بجوار الخانة Formatبالضغط عليها بزر الماوس الأيمن تنسدل نافذة لأسفل وتعرض جميع الامتدادات المتاحة للصورة نختار منها الامتداد المطلوب ثم نضغط Save وعند الامتداد Jpg يظهر مربع قوائم أخر به قائمة Quality نحدد من خلاله درجة وضوح الصورة وتتدرج من

Low, Medium, High, Maximumونلاحظ انه كلما ذاد درجة وضوح الصورة انعكس ذلك على زيادة المساحة التخزينيه للصورة على القرص الصلب وانعكس ذلك على سـرعة اسـتدعاء الصورة لاستخدام، نحدد درجة الوضوح ثم نضغط ok. كما يمكن من خلال الأمر Save For the web < File حفظ الصور باستخدام الامتدادات التي تصلح لهذا الغرض.

وحدات القياس المستخدمة بالبرنامج

يستخدم برنامج فوتوشوب العديد من وحدات القياس المختلفة والتي تتناسب مع الهدف من إعداد الصورة أو التصميم وكذلك اختلاف وحدات القياس المستخدمة في الطباعة عن المستخدمة في الكمبيوتر وكذلك اختلاف وحدات القياس بين الدول وبعضها فعلى سبيا المثال نستخدم فـي مصـر وحدة قياس السنتيمتر Cm والمتر M بينما في دول أوروبا تستخدم وحدة قياس البوصة Inches والقدم والميل وهكذا وأهم الوحدات المستخدمة في البرنامج هي:

<u>وحدة Pixels</u>: وهى عبارة عن النقاط التي تتكون منها أي صـورة معروضـة علـى الشاشة، فمثلاً سطح المكتب العادي لأي كمبيوتر يتكون من ٦٠٠ نقطة عرض و ٨٠٠ نقطة طول، ولهذا يقال أن دقة الشاشة٦٠٠ x ٨٠٠ Pixels وهو نفـس مقـاس أي صـورة تملـئ شاشـة الكمبيوتر، ولذا تستخدم هذه الوحدة لإنتاج التصميمات والصور التي ستصبح خلفية لسطح المكتب، أو الصور التي ستعرض على صفحات الانترنت. أي أن هذه الوحدة لا تسـتعمل مـع اللوحـات أو الطباعة على الورق وإنما مع اللوحات التي ستعرض فقط على شاشات الكمبيوتر بأي شكل أو بـأي طريقة.

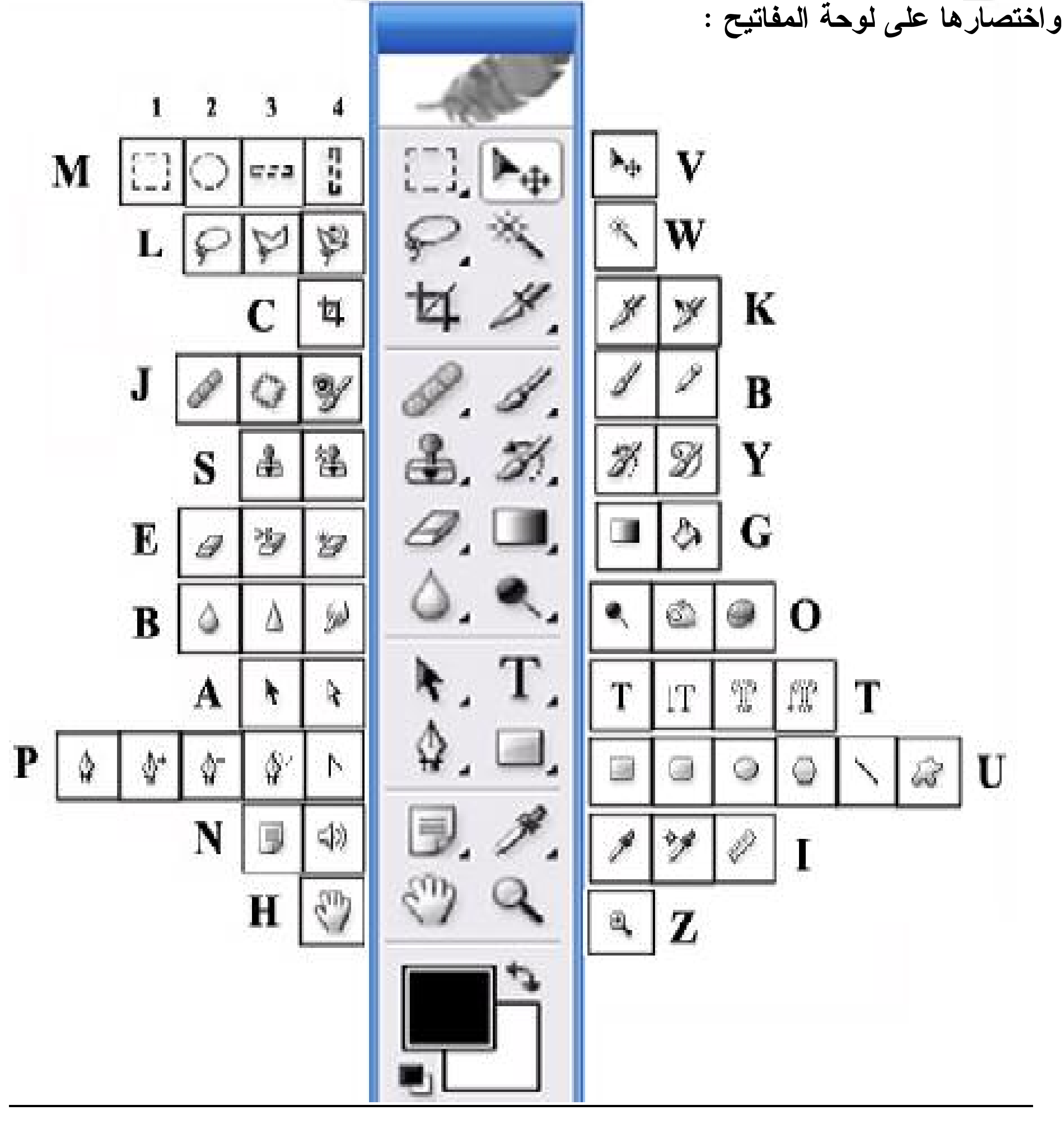
<u>وحدة Inches</u>: وهى وحدة القياس المعروفة (البوصة) وكما أوضحنا مسـبقاً بأنهـا وحدة القياس الرسمية لبعض الدول الغربية، وهى تساوى ٢,٥٤من السنتيمتر، وهى تصلح لإنتـاج التصميمات المطبوعة.

<u>وحدة Cm:</u> (السنتيمتر) وهى الوحدة التي نتعامل بها في مصر ومعظم الـدول القريبـة وهى تصلح لإنتاج التصميمات والصور بغرض الطباعة.

وخلاصة القول أن: في حالة كان إنتاج التصميمات والصور بغرض العرض على شاشة الكمبيوتر فنقوم باستخدام وحدة pixels باعتبار أن مساحة شاشـة الكمبيـوتر ٦٠٠x ٨٠٠ pixel ، أما إن كان الغرض من التصميم أو الصورة هو إعدادها للطباعة فاستخدم وحدة cm.

صندوق الأدوات المستخدم بالبرنامج: Tools

يمثل صندوق الأدوات العنصر الأساسي إن لم يكن هو البرنامج الفعلي الذي عن طريق الأدوات الموجودة بهذا الصندوق يتم عمل أغلب العمليات المطلوبة من البرنامج من قص وإدراج وتعديل ومسح وتلوين وما إلى ذلك، ويوجد صندوق الأدوات أقصى يسار الشاشة، ويرجع صعوبة التعامل مع البرنامج فى البداية إلى الاختلاف بين واجهة برنامج الفوتوشوب عن باقي البرامج وخاصة برامج ميكروسوفت ويرجع ذلك إلى وجود هذه الأدوات المستخدمة والتي لم يتعامل معها أغلب الناس ويرونها للمرة الأولى، لذلك سوف نحاول خلال العرض التالي استعراض هذه الأدوات من حيث الاسم والأهمية وطريقة العمل ومفاتيح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح وان كانت هذه الأداة تحتوى على أدوات فرعية. والشكل التالي يوضح الأداة والأدوات الفرعية منها واختصارها على لوحة المفاتيح :



1- Move tool

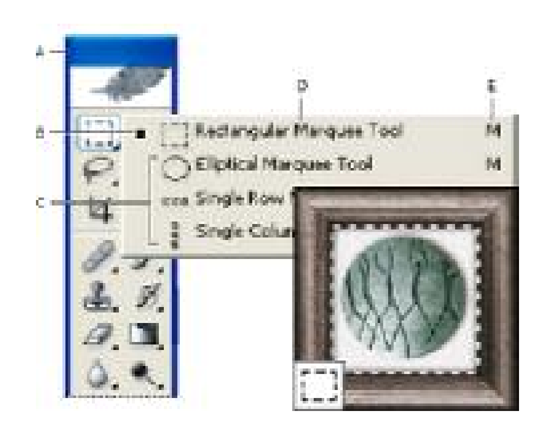


تستخدم الأداة move tool فى تحريك الصورة أو جزء منها والذي تم تحديــده مســبقاً أو تحريك احد الطبقات (layers)فى أي مكان داخل الصورة أو نقلها إلى صورة أخرى عن طريق الضغط على الزر الماوس الأيسر مــع السحب، ولهذه الأداة استخدام آخر عندما تكون الصورة مكونة مــن عدة طبقات فوق بعضها ونريد التعامل مع احدها فنقــوم باســتخدام move tool والضغط على زر الماوس الأيمن يقوم بإظهار أرقام أو أسماء الطبقات الموجودة أسفل الأداة ويمكننا من استخدام احد هــذه الطبقات، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (v)



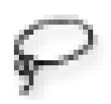
2- Rectangular marquee tool

تستخدم هذه الأداة لتحديد مساحة من الصورة فى عدة أشكال قد تكون مستطيله أو مربعــه أو دائريــة أو بيضاوية حسب الحاجة إليها ليتم إجراء بعض العمليــات عليها من حذف أو إضافة أو تطبيق تأثير معين، حيــث يتم عن طريق الضغط على شكل الأداة بصندوق الأدوات بزر الماوس الأيمن لتظهر عدة أشكال يتم الاختيار مــن بينها وهى بالترتيب Elliptical Marquee tool وتقوم بعمل تحديد بيضاوي أو دائــري، Single Row Marquee tool ويقوم بتحديد خط افقى ، Single Column Marquee tool ويقوم بتحديــد خط رأسي، ويتم استخدام الأداة عن طريق الضغط على الزر الأيسر مع السحب بالماوس بشكل مائل فوق الجزء المراد تحديده في الصورة ثم نترك الماوس، ولعمل تحديد على شكل مربــع متســاوي الأضلاع نضغط على Shift عند إجراء هذه العملية وكذلك فى حالة الحصول على دائرة مع الأداة Elliptical Marquee toolوإذا أردنا عمل تحديد ذو أبعاد معينة نختار من قائمــة الخيــارات المتغيرة Style ونختار منها Fixed Size ثم نختار هذه الأبعاد من Width , Height ثم نقــوم بالضغط في أي مكان فيتم عمل تحديد بنفس الأبعاد المطلوبة، أما في حالة الرغبة في عمل تحديــد ثابت الطول والعرض فمن نفس قائمة الخيارات المتغيرة Style ونختــار منهــا Fixed Aspect Ratio ثم نحدد نسبة الطول والعرض فنلاحظ أن النسبة ثابتة لا تتغير مع تغير الحجم .



ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (M).

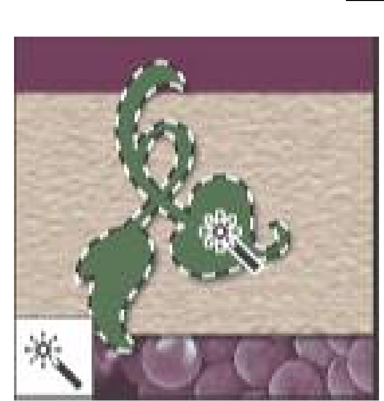
3- Lasso tool





تستخدم أداة lasso tool لتحديد جزء محدد من الصـــورة مثـــل الأداة السابقة ولكن فى هذه المرة تحديد حر بطريقة يدوية ولهذه الأداة عدة أدوات فرعية تظهر عند الضـــغط علـــى شـــكل الأداة بصندوق الأدوات بزر الماوس الأيمن أولهم التحديد الحـــر ثـــم الثاني polygonel lasso tool ويقوم بالتحديـــد فـــي خطـــوط مســـتقيمة ثـــم الثالـــث Magnetic lasso tool وتستخدم في التحديد بطريقة مغناطيسية حيث يحـــدد الدرجات الفاصلة بين الألوان ولكن هذه الأداة لا تصلح لـــدرجات الألوان المتقربة حيث تتداخل الألوان معاً. ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (L).

4- Magic wand tool



وتستخدم الأداة السحرية فى تحديد درجـــات لونيـــة محـــددة أو مساحات لونية متقاربة من الصورة عن طريق الضغط علـــى زر الماوس الأيسر على اللون المراد تحديده فى الصورة كما يمكـــن تحديد درجة محددة من اللون فى الصورة ككل بالضغط علـــى زر الماوس الأيمن واختيار Color range ثم تحديد اللون.
ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (W).

5- Crop tool

وتستخدم هذه الأداة لإزالة الأجزاء الخارجية الزائدة من الصورة وتعديل حجمهـــا أو اخـــذ الجـــزاء المراد من الصورة دون الباقي حيث يتم السحب بالضغط علـــى زر الماوس الأيسر على الجزء المـــراد الحصـــول عليـــه مـــن الصورة ثم الضغط على زر الماوس الأيمن واختيـــار Crop أو الضغط Enterعلى لوحة المفاتيح، وفى النسخ المتقدمـــة مـــن البرنامج يمكن تحديد حجم الصورة المراد تصغيرها أو تكبيرهـــا وفق الحاجة من شريط الخيارات المتغيرة. ومفتـــاح الاختصـــار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (C).



6- Slice tool

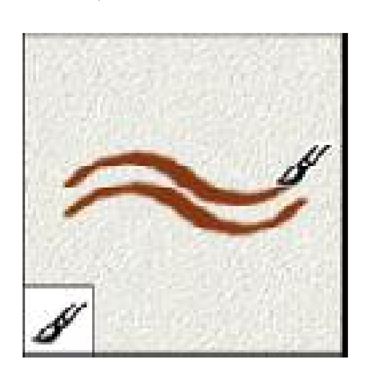




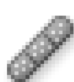
وتستخدم الأداة لتقسيم الصورة إلى شرائح ذات مساحات محددة حسب رغبة معد الصورة وتفيد هذه الأداة عند إعداد المواقع على الانترنت حيث تحدد المساحات المرغوب العمل عليها وتصبح بعد التقسيم أسرع في التحميل وكل شريحة يتم عملها تحمل رقم معين هذا الرقم هو ترتيب تحميل هذه الشريحة من الصورة على الإنترنت . وتعمل هذه الأداة بالسحب مع الضغط زر الماوس الأيسر. ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (K).

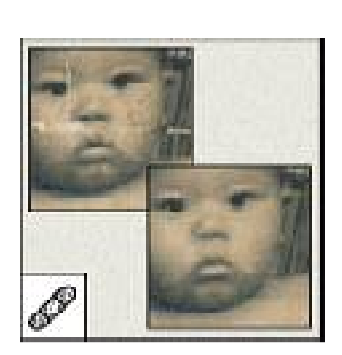
7- Brush tool

تستخدم أداة Brush tool لتلوين أو طلاء جزء معين من الصورة بلون معين، وتستخدم أيضاً لرسم وتلوين بعض الأشكال الجاهزة والموجودة مع البرنامج ، وتستخدم الأداة عن طريق الضغط على زر الماوس الأيمن وتلوين الجزء المراد تلوينه بلون مربع Foreground color ويتم التحكم فى حجم ودرجة اللون وشكل الخط عن طريق الضغط على زر الماوس الأيسر واختيار شكل الفرشاة وحجم اللون، وبالضغط على شكل الأداة بصندوق الأدوات يظهر شكل القلم وهو أداة pencil tool ولها نفس وظائف الأداة. ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (B).



8- Healing brush tool



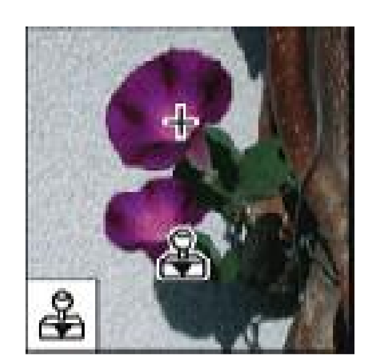


تستخدم هذه الأداة لتعديل أو تصحيح بعض العيوب الموجودة بالصورة، وذلك بطلاء هذا الجزء المعيب بالدرجات اللونية المحيطة به ويتم ذلك عن طريق تحديد الجزء المراد نقل اللون منه وذلك بالضغط على زر الماوس الأيسر مع زر كنترول فى لوحة المفاتيح ثم تلوين الجزء المعيب بالضغط على زر الماوس الأيسر مع السحب على الجزء المراد تصحيحه ويوجد أكثر من أداة فرعية لهذه الأداة فعند الضغط على شكل الأداة بصندوق الأدوات، تنسدل عدة أدوات، الأولى patch tool وتقوم بنفس الخصائص ولكن عن طريق تحيد الجزء المعيب ونقل جزء مساوي له من مكان سليم، ثم أداة Color replacement tool وتقوم هذه الأداة بتصحيح لون وإحلال لون آخر مكانه كما في التطبيق الثاني في نهاية الفصل، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (J).

9- Clone stamp tool

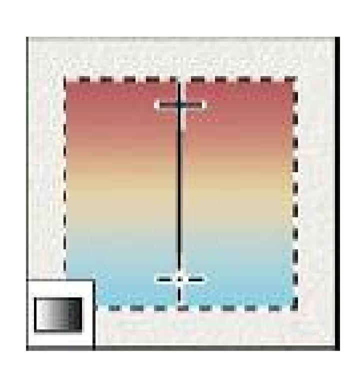


وتستخدم هذه الأداة لتصحيح العيوب فى الصور وذلك عن طريق طبع جزء من الصورة ونقله إلــى الجزء المراد تصحيحه وكذلك نسخ جزء أو شكل موجود بالصــورة إلى مكان آخر ويتم ذلك عن طريق الضغط بزر الماوس الأيسر مع مفتاح Alt بلوحة المفاتيح فى نفس الوقت ثم سحب الماوس مــع الضغط على زر الماوس الأيمن لنقل الصورة أو اللون المراد نقلــة فى مكان التعديل. ومفتاح اختصار الأداة على لوحة المفاتيح (S).



10- History brush tool



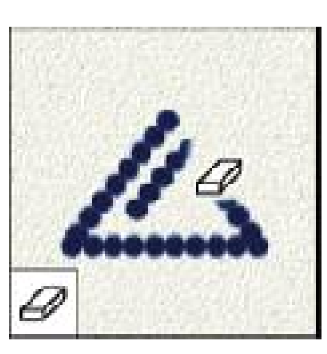


تستخدم هذه الأداة للتراجع عن جميع عمليات الطلاء التي تمت من قبــل خلال التعامل مع الصورة المفتوحة، ويتم ذلك عن طريق الضغط على زر الماوس الأيسر مع المرور على الجزاء المراد إزالة عمليات الطــلاء أو التلوين التي تمت على الصورة المفتوحة، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (Y).

11- Gradient tool

تستخدم هذه الأداة لطلاء الصورة كاملة أو الخلفيــة المــراد إعــدادها بتدرج لونى معين بــين لــونين يــتم تحديــدهم مســبقاً بمربعــي foreground color – background color ، ويــتم ذلــك عــن طريق السحب بالماوس مع الضغط على زر الماوس الأيســر باتجــاه التدرج المطلوب، مع تحديد شكل التدرج المطلوب من شريط الخيارات المتغيرة بأشرطة الأدوات حيث يتوفر أكثر من خيار للشــكل ودرجــة الوضوح ، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح هو (G).

12- Eraser tool



تستخدم هذه الأداة لمسح جزء محدد من الصورة غير مرغوب فيه مــع طلاء هذا الجزء بلون الخلفية الموجود فى مربع background color ويتم ذلك عن طريق السحب بزر الماوس الأيسر فوق الجــزء المــراد مسحة من الصورة وعن طريق الضغط مرة واحدة علــى زر المــاوس الأيمن يمكن تغيير حجم الأداة بالتكبير أو التصغير حسب الحاجة ومــن شريط الخيارات المتغيرة يمكن التحكم فى درجة المسح المطلوبة من ١ إلى ١٠٠% من الصورة، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح هو(E).

13- Dodge tool



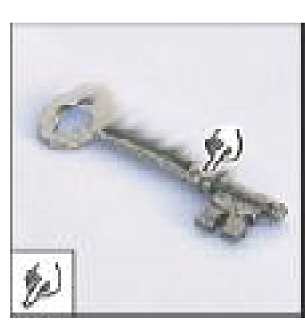
وتستخدم هذه الأداة لتفتيح إضاءة جزء معين من الصورة يـراد تفتـيح لونه وذلك بالسحب مع الضغط على الزر الأيمن للماوس فـوق الجـزء المراد تفتيح لونه، وعن طريق الضغط مرة واحدة علـى زر المـاوس الأيمن يمكن تغيير حجم الأداة بالتكبير أو التصغير حسب الحاجة ومـن شريط الخيارات المتغيرة يمكن التحكم فى درجة تفتيح اللون المطلوبـة من ١ إلى ١٠٠% من الصورة، وبالضغط على شـكل الأداة الموجـود بصندوق الأدوات يظهر شكل  Burn tool وتقوم بمهام عكس الأداة السـابقة حيـث تقـوم بتقليل درجة إضاءة الجزء المحدد من الصورة وتعمل بنفس الطريقة لـلأداة السـابقة، أمـا الأداة Sponge tool و تقوم بتحويل التشبع اللوني في الصورة إلى أن تصل إلى اللونين الأبيض والأسود .ومفتاح الاختصار لهذه الأداة (O).

14- Blur tool



تستخدم أداة Blur لتنعيم جزء من الصورة أو دمـج الـدرجات اللونيـة بمساحة محددة بالصورة أو بمعنى آخر (تسييح اللون) لتبدو الصورة غير واضحة (كالرؤية خلف الضباب) وخاصة عند تركيب الطبقات ودمجهـا معاً يبدو الاختلاف بين الطبقات واضح فابستخدام هذه الأداة يـتم تسـييح اللونين ليبدو انه لون واحد، وذلك بالسحب مع الضغط على الزر الأيمـن للماوس فوق الجزء المراد تسييح ألوانه، وعن طريق الضغط مرة واحـدة على زر الماوس الأيسر و يمكن تغيير حجم الأداة بـالتكبير أو التصـغير حسب الحاجة ومن شريط الخيارات المتغيرة يمكن التحكم فى درجة تسييح اللون المطلوبة من ١ إلى ١٠٠% من الصورة، وبالضغط على شكل الأداة الموجود بصندوق الأدوات يظهر شـكل Sharpen tool وتقـوم بمهام عكس الأداة السابقة حيث تقوم بزيادة درجة وضوح الصورة وهـذه الأداة مهمة عند الحاجة إلى طباعة الصـور حيـث يلـزم زيـادة درجـة وضوحها، والأداة الفرعية الثالثة لهذه الأداة Smudge tool وتقوم بتسييل الألوان وخلطها مع بعضها الصورة، وتعمل هذه الأدوات بـنفس طريقة الأداة الأساسية . ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح .(R)





15- Type tool T

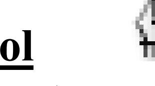


تستخدم أداة Type tool في إضافة النصوص المكتوبة إلى الصورة وتطبيقاتها، ويتم استخدام هذه الأداة أولاً بالضغط على شكل الأداة بصندوق الأدوات ثم الضغط بزر الماوس الأيسر فى المكان المراد الكتابة فيه أو السحب مع الضغط بزر الماوس الأيسر لتحديد مساحة محددة للكتابة بها ثم تحديد لون الكتابة ونوع الخط وحجمه وتنسيقه من شريط الخيارات المتغيرة بشريط القوائم، ويمكن التحكم فى طريقة الكتابة إما رأسياً أو أفقياً أو متقطع حسب الرغبة وبعد الانتهاء من الكتابة يتم الضغط على Move tool لتغيير مكانه أو نقلها إلى مكان آخر ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (T).

16- Rectangle tool



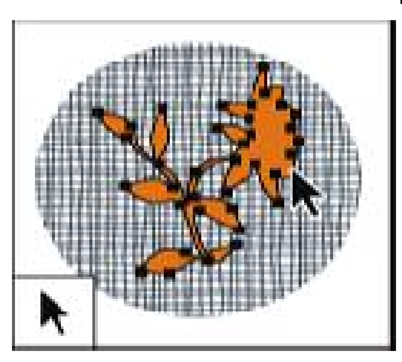
تستخدم هذه الأداة لإضافة بعض الأشكال الهندسية والطبيعية إلى الصورة مثل المربع أو المستطيل أو شكل نجمة أو فراشة وعلامة مرور وهكذا، ويتم استخدام هذه الأداة أولاً بالضغط على شكل الأداة بصندوق الأدوات ثم السحب مع الضغط بزر الماوس الأيسر فى المكان المراد رسم الشكل فيه ثم تحديده وتغيير لونه والتحكم فيه حسب الطلب، ويوجد العديد من الأشكال التي يمكن إضافتها إلى الصورة بصندوق الأدوات بالضغط على شكل الأداة بزر الماوس الأيسر وتظهر عدة أشكال نختار منها Custom shape، ثم بالضغط على زر الماوس الأيمن فوق الصورة تظهر الأشكال التي يمكن الاختيار من بينها، ثم بالضغط على زر الماوس الأيسر مع السحب لرسم الشكل فوق الصورة وتكبيرة وتصغيره ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (U).



17- Pen tool

تعد هذه الأداة من أهم أدوات البرنامج حيث تستخدم فى التحديد الدقيق لجزء من الصورة عن طريق عمل نقاط أو مسارات دقيقة على حواف التحديد وخاصة التحديد الذي يشتمل على زوايا ومنحنيات وتفيد هذه الأداة عند الحاجة لنقل جزء من الصورة أو عزل هذا الجزء عن الصورة مع احتفاظه بكافة تفاصيله ومكوناته لاستخدامه لاحقا، وتعد أدق أدوات التحديد في هذا البرنامج حيث يمكن التحكم في هذا التحديد من خلال المسارات المرسومة، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (P).

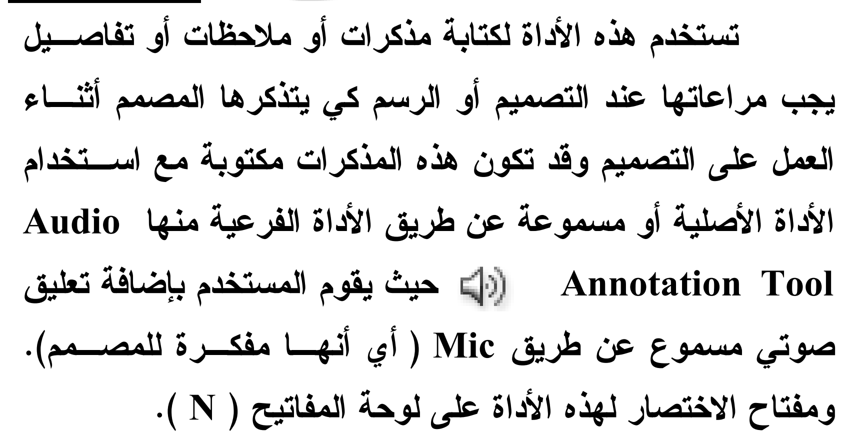
18- Path selection tool 



وتستخدم هذه الأداة لنقل مسارات التحديد Path والتي تم تحديدها مسبقاً عن طريق Pen tool أو أي طريقة أخرى وكذلك تعديل أو تغيير شكل المسار من خلال الأداة الفرعية لهذه الأداة Direct selection tool للحصول على شكل مختلف للمسار وإضافة تعديلات و تطبيقات عليه، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (A).

19- Notes tool 

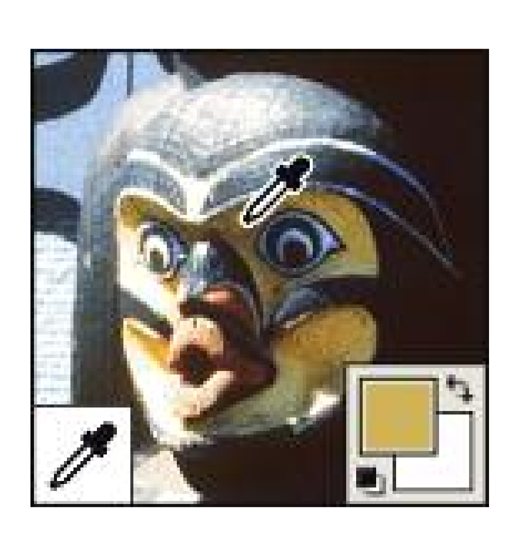




تستخدم هذه الأداة لكتابة مذكرات أو ملاحظات أو تفاصيل يجب مراعاتها عند التصميم أو الرسم كي يتذكرها المصمم أثناء العمل على التصميم وقد تكون هذه المذكرات مكتوبة مع استخدام الأداة الأصلية أو مسموعة عن طريق الأداة الفرعية منها Audio Annotation Tool حيث يقوم المستخدم بإضافة تعليق صوتي مسموع عن طريق Mic (أي أنها مفكرة للمصمم). ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (N).

20- Eyedropper tool

تعد هذه الأداة من أكثر الأدوات مساعدةً للأدوات الأخرى حيث عن طريقها يتم اخذ عينة لونية من أي مكان بالصورة لاستخدامه فى كافة الأنشطة أثناء التعامل مع الصورة، ويتم استخدام الأداة عن طريق الضغط بزر الماوس الأيسر على اللون المراد اخذ عينة لونية منه ويتم وضعها فى مربع Foreground color في صندوق الأدوات وفى حالة الرغبة فى تحديد لون آخر فى مربع background color يتم اولاً الضغط علي المربع الخلفي فيظهر مربع الألوان Color picker ثم تحديد اللون المراد تحديده بالضغط بزر الماوس الأيسر على اللون المطلوب بالصورة فيتحدد اللون داخل مربع الألوان فإذا كان هو اللون المطلوب نضغط على ok لتأكيد الطلب أو تغيير اللون من مربع الألوان ثم تأكيد الطلب، ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (I).



21- Zoom tool



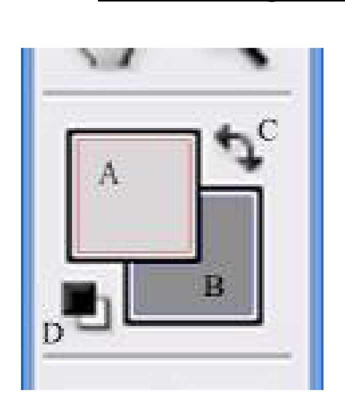
تستخدم هذه الأداة لتكبير أو تصغير حيز الرؤية للصورة داخل النافذة الخاصة بها داخل مساحة سطح العمل، وذلك بالضغط علـــى زر الماوس الأيسر لتكبيرها مرة واحدة وتكرار ذلك لتكبيـــره أو الضـــغط على الزر الأيسر مع سحب الماوس لتحديد الجزء المراد تكبيره فقــط بدرجة كبيرة، وفى حالة الرغبة فى تصغير الصورة يتم الضغط علـــى زر Alt فى لوحة المفاتيح مع الضغط على زر الماوس الأيسر أو من خلال شريط الخيارات ألمتغيره الذي يحتوى على شكل أداة التكبير وكذلك أداة التصغير Zoom Out. ومفتاح الاختصار لهذه الأداة على لوحة المفاتيح (Z).

22- Hand tool



تستخدم هذه الأداة لتحريك الصورة داخل النافذة الخاصـــة بها داخل مساحة سطح العمل والتعامل معها لتقـــع داخـــل نطـــاق الرؤية وبالتالي يمكن العمل على هذا الجـــزء وخاصـــة إذا كانـــت الصورة اكبر من حيز النافذة أو مكبرة بصـــورة كبيـــرة لتســـهيل التعامل معها من قبل المصمم.

23- Foreground and Background color box

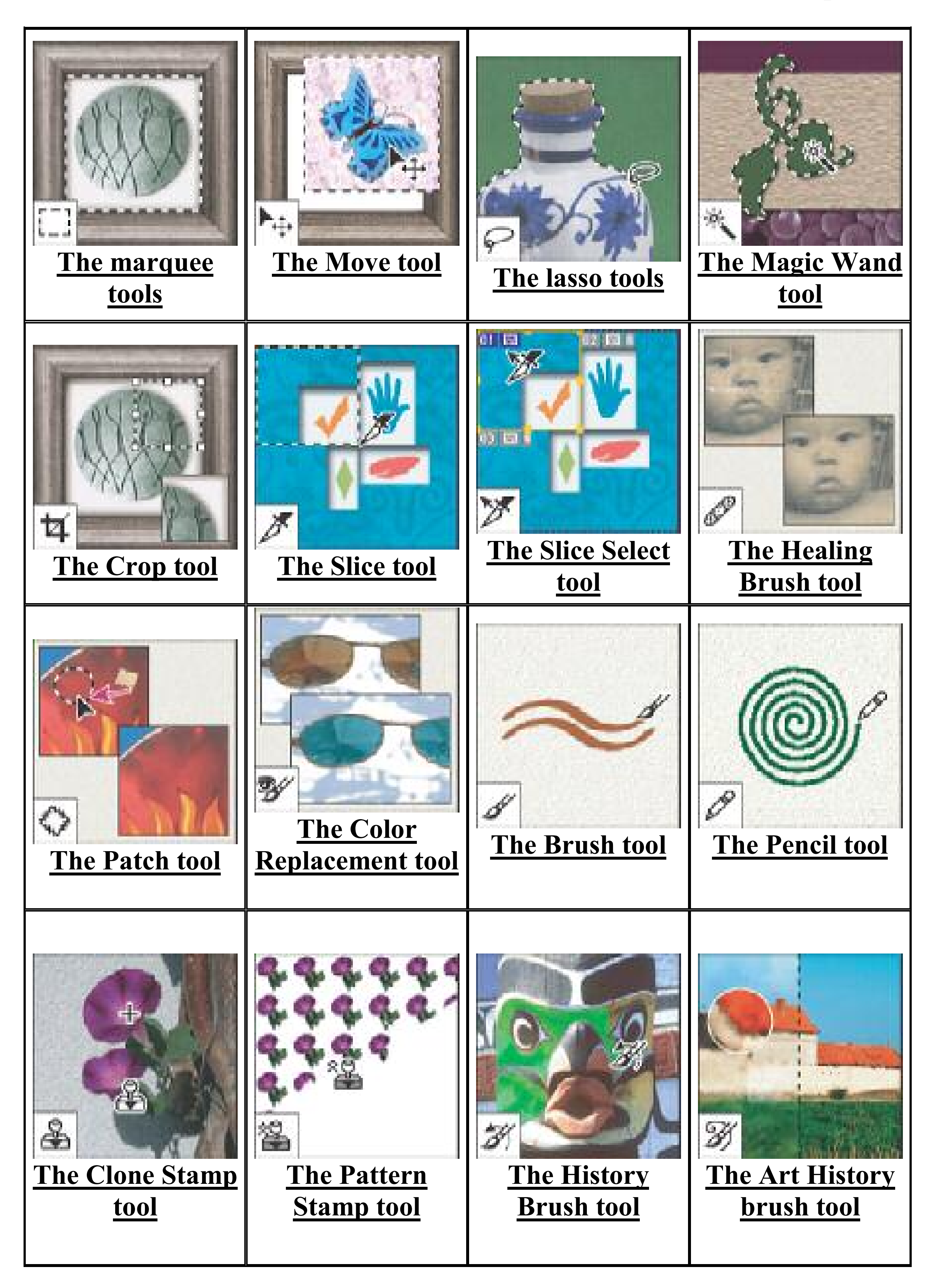


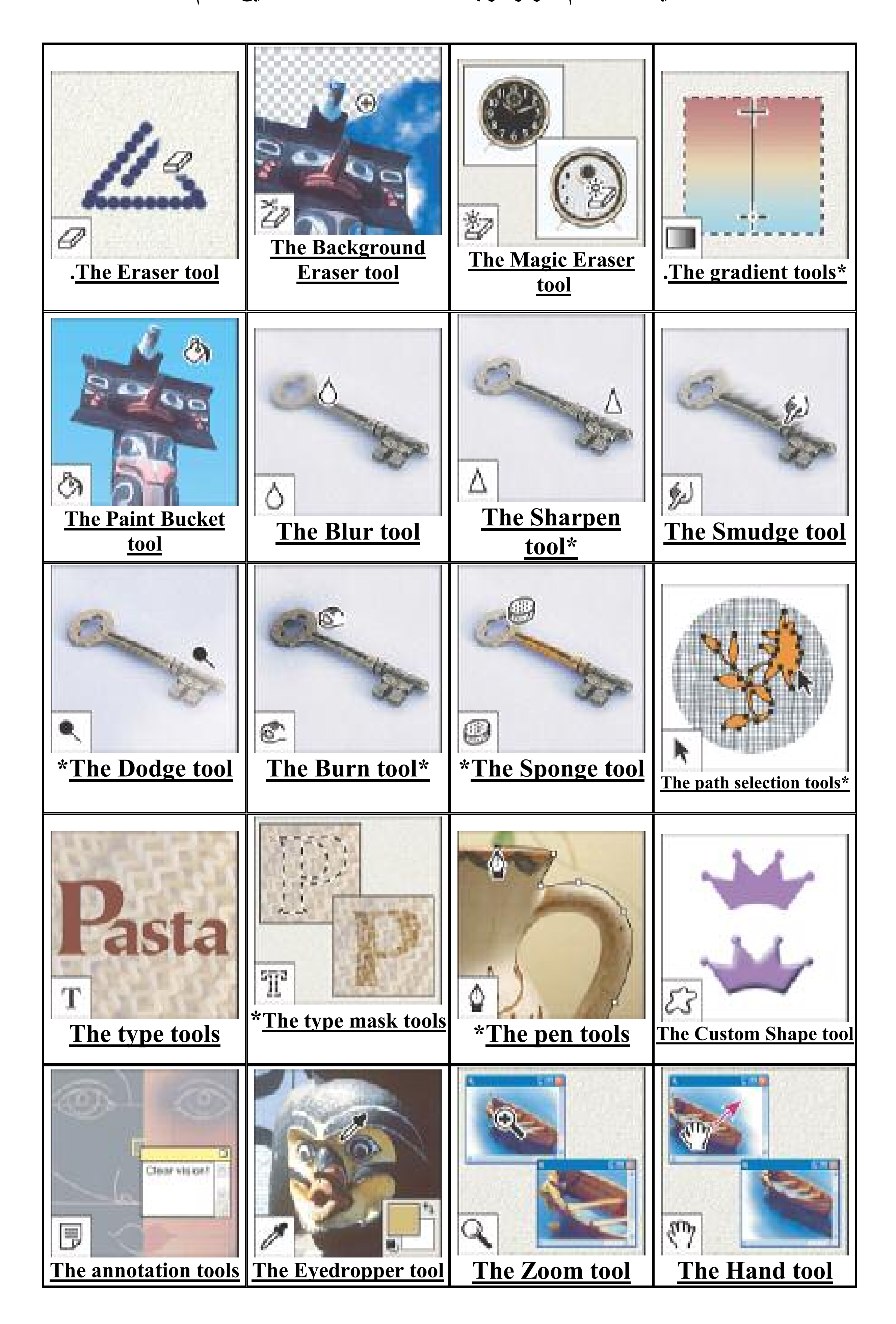
تستخدم مربعات الألوان فى إظهار اللون المستخدم فى التعامل مع الصورة سواء فى الكتابة والرسم والتلوين أو كخلفية عند المسح أو إزالة جزء من الصورة ويتم ذلك بمســـاعدة أداة Eyedropper tool وكما يوضح الشكل نجده ينقسم إلى أربع أجزاء A – وهو مربع الألوان الأمامي المستخدم فى الرسم والتلوين ثم B – مربع الألـــوان الخلفي المستخدم كخلفية عند الحذف أو المسح ثم C– وهو سهم ذو اتجاهين يربط بين المربعين عند الضغط على هذا السهم يعكس ألوان المربعين وأخيراً D – وهم مربعين صغيرين يشبهان المربعان الكبيران وعند الضغط عليهم يتحول لون المربعين إلى الأبيض والأسود.

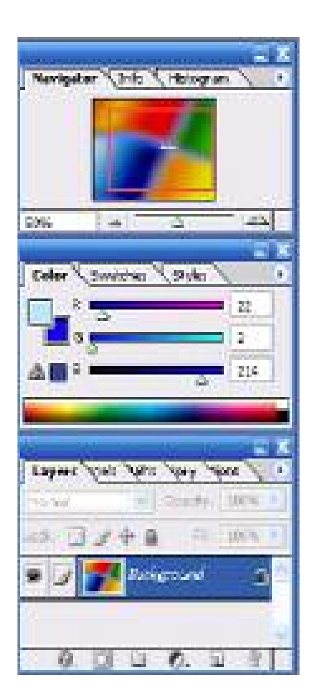
وبذلك نكون استعرضتا الأدوات المستخدمة فـــى برنـــامج Photoshop والموجـــودة فـــي صندوق الأدوات Box tools وكيفية استخدام هذه الأدوات والتى تحدد بشكل كبير المعالم الرئيسية لهذا البرنامج وأمكاناته الهائلة فى التعامل مع ملفات الصور.

الأدوات المستخدمة ببرنامج فوتوشوب

Tolls for Photoshop




.The Eraser tool
The Background Eraser tool
The Magic Eraser tool
.The gradient tools*
The Paint Bucket tool
The Blur tool
The Sharpen tool*
The Smudge tool
*The Dodge tool
The Burn tool*
*The Sponge tool
The path selection tools*
The type tools
*The type mask tools
*The pen tools
The Custom Shape tool
The annotation tools
The Eyedropper tool
The Zoom tool
The Hand tool



اللوحات Palette

اللوحات هي تلك النوافذ الجانبية الموجودة أقصى يمين الشاشة ويوضحها الشكل المقابل وعدد هذه اللوحات يصل إلى أربعة عشر لوحة، تختص كل واحدة منها بتنفيذ مجموعة مهام محددة مستقلة بزاتها، فعلى سبيل المثال فإن اللوحة Color هي المسئولة عن تحديد الألوان وتجانسها سواء لون الخلفية أو الطلاء، بينما لوحة Layer هي المسئولة عن ترتيب الطبقات ودمجها والعمليات التي تتم على هذه الطبقات، بينما اللوحة History تستخدم فى عرض ترتيب كل العمليات السابقة وحفظها داخل الذاكرة المؤقتة للجهاز وتمكن المصمم من التراجع عن بعض أو كل العمليات التي قام بها، ولكل لوحة مهامها الخاصة بها ويمكن إظهار هذه النوافذ من القائمة الرئيسية Windows والتي تندرج تحتها جميع اللوحات، واللوحات المفتوحة أو الظاهرة على الشاشة هي التي نجد بجانبها علامة √ ، ويوجد أسفل كل لوحة شريط أدوات به مجموعة من الأشكال التي تساعد على أداء مهامه، وسوف نستعرض أهم هذه اللوحات في الفقرة التالية.



لوحة الطبقات Layers

وتعد هذه اللوحة من أهم اللوحات المستخدمة بالبرنامج حيث توضح جميع الطبقات الموجودة بالتصميم وترتيب عرضها في اللوحة هو ترتيبها بالتصميم كما يمكن من خلال هذه اللوحة أداء جميع التطبيقات على هذه الطبقات والتي يمكن أداءها من القائمة Layers بقائمة الخيارات الرئيسية من خلال لوحة Layers كما يوضح الشكل المقابل فعند الضغط على الطبقة النشطة بزر الماوس الأيمن تنسدل نافذة بها الأوامر Layer prepares , Blending option , Duplicate layer , Delete layer , Add layer mask , Restarez layer , copy , past , clear style كما يوجد أسفل لوحة layer مجموعة من الإشكال الصغيرة تقوم بمهام وهى من اليمين إلى اليسار وهى سلة المهملات حيث تقوم بإزالة الطبقة النشطة بلوح Layer عند الضغط على هذه السلة أو سحب الطبقة المرغوب مسحها ووضعها في هذه السلة، أما الشكل الثاني Create new Layer ويقوم هذا الشكل بإنشاء طبقة جديدة عند الضغط عليه، أما الشكل التالي Adjustment layer color ويقوم بعمل جميع التعديلات

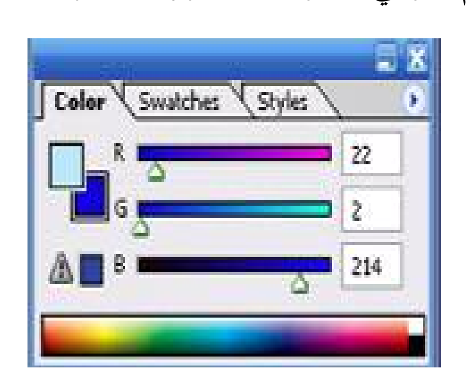
على الألوان كما سنوضح لاحقاً، والشكل الذي يليه فيقوم بإضافة ملف جديد يحتوى على عدة طبقات، والذي يليه يقوم بإضافة Layer mask والشكل الأخير يقوم بإضافة Layer Effects المؤثرات التي نريد إضافتها إلى الطبقة، فعند الضغط على هذا الشكل تنسدل نافذة لأعلى يوجد بها جميع المؤثرات التي يمكن إضافتها إلى الطبقة.



كما يوجد أعلى لوح الطبقات مجموعة من الأشكال الخاصة بغلق الطبقة أو مجموعة الطبقات المرتبطة معاً Look وكذلك ثلاث مربعات الأول لتحديد درجة إلا شفافية من Opacity وكذلك درجة ملء اللون من Fill وكذلك نوع الصورة من المربع الأخير والمكتوب به Normal وهو الشكل الافتراضي الذي تكون عليه الصورة وكذلك يوجد سهم صغير يمين اللوحة عند الضغط علية تظهر مجموعة الأوامر الموجودة بالقائمة الرئيسية Layers والتي سوف نتناولها بالتفصيل في القوائم الرئيسية.

لوحة الألوان Color

وتحتوى هذه اللوحة على قنوات الألوان المكونة للنظام اللوني المكون للصورة المفتوحة كمثال النظام RGB اللون الأحمر Red والأخضر Green والأزرق Blue وأسفل كل لون منها مؤشر متحرك لتغيير درجة هذا اللون كما يوجد بجانب قناة اللون من الناحية اليمنى مربع يوضح درجة اللون ويمكن تحديد هذه الدرجة بكتابة قيمتها داخل المربع ، كما يوجد مربعا اللون الأمامية والخلفية Foreground – Background color من ناحية اليسار لتحديد أي منهم سوف يتم تغيير لونه، وأسفل اللوحة يوجد مستطيل به جميع الدرجات اللونية التي يمكن اختيار اللون مباشراً . كما يوجد سهم صغير أعلى يمين اللوحة بالضغط عليه بزر الماوس الأيسر تنسدل قائمة يمكن من خلالها تغيير نظام لون الصورة Color Mode .



اللوحة Navigator

تستخدم اللوحة Navigator لتكبير وتصغير حيز الرؤية دون التأثير على حجم الملف بل يحدد نسبة التكبير والتصغير على الشاشة، كما يمكن استخدامها أيضاً للتحرك داخل الصورة لرؤية الجزء الذي يتم العمل عليه و اللوحة تعرض الصورة التى يتم العمل عليها فى مساحة سطح العمل كما يوجد مربع أحمر صغير يوضح الجزء المحدد من الصورة التي يتم العمل عليه ويمكن من خلال سحب هذا المربع تغيير المكان المعمول



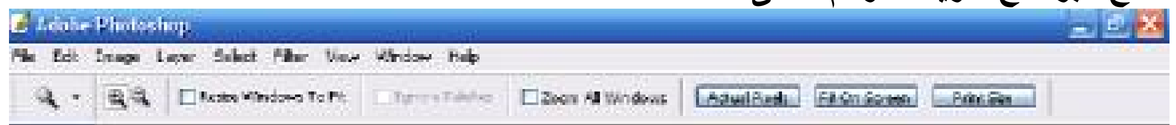
علية بالصورة، كما يوجد أسفل اللوحة صورة مثلثين صغيران جهة اليمين بتكرار الضغط عليه يتم تكبير حيز الرؤية، ثم مؤشر بسحبة جهة اليمين يتم تكبير حيز الرؤية وجهة اليسار تصغير حيز الرؤية، ثم مثلث صغير بتكرار الضغط عليه يتم تصغير حيز الرؤية، وجهة اليمين مربع به نسبة تكبير الصورة المفتوحة ويمكن تعديل هذه القيمة وكتابة القيمة الجديدة داخل هذا المربع.

القائمة Action

وتحتوى هذه النافذة على تطبيقات أو عمليات جاهزة سابقة التجهيز من قبّل معدي البرنامج أو من قبّل المستخدم يمكن تطبيقها على الملف المفتوح لتضفى علية جمال أو تأثيرا أفضل مثل إضافة إطار خشبي أو ذهبي اللون أو إضافة تأثير انعكاس الماء أو البروز للنصوص وهكذا، ويتم اختيار العملية المحددة Action ثم الضغط على Play لبدء تنفيذ العملية أو من الزر الصغير أسفل اللوحة ، كما يمكن أعداد عمليات مخصصة من قبل المستخدم وحفظها لاستخدامها وقت الحاجة إليها لتسهيل العمل واختصار الوقت فتنفيذ أل Action وحفظها قد يستغرق ١٥دقيقة للصورة الواحدة بينما قد ينفذ على باقي الصور خلال دقائق قليلة بدلاً من ساعات. ويوجد العديد من العمليات الجاهزة المحفوظة على البرنامج والتي من الممكن استحضاره عند الحاجة إليها من الأمر Load Action وتقسم إلى، Frames الإطارات، Image Effects تأثيرات الصور،Text Effects تأثيرات النصوص، Production الإنتاج الفني، Textures النقوش.

قوائم المهام الرئيسية

سوف نستعرض فيما يلى مجموعة الأوامر الرئيسية الموجودة بعارضة الأوامر (شريط القوائم) الخاصة ببرنامج فوتوشوب والقوائم الفرعية منها، ونلاحظ منذ البداية إنها تتشابه مع برامج ميكروسوفت Word من حيث الشكل وكذلك بعض الأوامر فهو يستخدم نظام النوافذ، فنرى بعد فتح البرنامج شريط القوائم التالى:



ويبدأ ب شريط العنوان Title Bar ويحتوى على اسم البرنامج كما يحتوى فى أقصى يمينه على مفاتيح الإغلاق و التكبير والتصغير ، ثم شريط القوائم Menu Bar ويحتوى على شريط القوائم والأوامر الخاصة بالبرنامج، ثم شريط الخيارات المتغيرة Optional Bar ويحتوى هذا الشريط على بعض الخيارات المتعلقة بالأداة النشطة من صندوق الأدوات، ويعتبر هذا الشريط مكملاً لعمل الأداة، وتتغير محتويات هذا الشريط بتغير الأداة.

وفيما يلى عرض لأهم الأوامر فى شريط القوائم وأوامره الفرعية:

١ – القائمة ملف File

والتي يندرج تحتها مجموعة الأوامر الفرعية التي يتم تجمع كل مجموعة أوامـــر مرتبطـــة ببعضها في مجموعة وهى مجموعة الأوامر الخاصة بفتح ملف جديد أو سابق وإغلاقه في مســـاحة سطح العمل كما سوف نرى وتبدأ القائمة الفرعية بالأمر:

New وهو الأمر الخاص بفتح ملف جديد ويمكن من خلال هذا الملف الاحتفاظ بكـــل مـــا نقوم به من عمليات بداخله وعند الضغط عليه تظهر لنا نافذة به مجموعة من الخصائص التي تحدد شكل ونوع الملف الجديد وأول هذه الخصائص نجد Name نكتب أسم الملف ويجب أن نراعى كما ذكرنا سابقاً أن يكون اسم الملف يعبر عن محتواه، ثم من Image Size نحدد أبعاد الملـــف وهـــي العرض width ونختار وحدة القياس المطلوبة كما ذكرنا مسبقاً ولـــتكن cm ثـــم نحـــدد الطـــول Height وكذلك تحدد جودة الصورة من خانة Color mode Resolution وذلك لاختيار نظـــام الألوان المستخدم ، ثم في آخر جزء نختار لون الخلفية من Content والتى تحتوى علـــى ثلاثـــة اختيارات الأولى White وتستخدم فى حالة الحاجة إلى خلفية بيضـــاء، والثانيـــة Background color وتقـــوم بفـــتح خلفيـــة جديـــدة بـــنفس لـــون مربـــعBackground color ، والثالثـــة Transparent وتستخدم في حالة الحاجة إلى خلفية شفافة بدون لون، نضغط على الاختيـــار ok نجد ملف جديد يحمل نفس الاسم الذي تم تحديد مواصفاته قد تم فتحه فى وســـط مســـاحة العمـــل بالبرنـامج . ومفتاح الاختصار لهذه العملية Ctrl+N .

أما القائمة الفرعية الثانية **Open** وهى تقوم بفتح أو استدعاء ملف أو صورة قد أعددناها مسبقاً وتوجد على القرص الصلب أو الأقراص المرنة للتعامل معها من خلال البرنامج ويـــتم ذلـــك بالخطوات التالية بالضغط على القائمة الرئيسية File نختار القائمة Open ثم نحـــدد الملـــف أو الصورة المراد فتحها من موقعها على الكمبيوتر ونضغط open فيـــتم فـــتح الصـــورة . ومفتـــاح الاختصار لهذه العملية Ctrl+o

أما القائمة الفرعية **Open As** تقوم بنفس الوظيفة السابقة ولكن مـــع تحديـــد أو تغييـــر الامتداد Format المراد فتح الصورة فى بالبرنـامج. ومفتاح الاختصار لهذه العملية Alt+Ctrl+o

أما القائمة الفرعية **Open Recent** فيعرض أخر مجموعة ملفات أو صور تم التعامـــل معهم بالبرنـامج لاختيار أي منهم لفتحها على سطح البرنـامج.

والقائمة الفرعية التالية هي **Close** وتستخدم في إغلاق الصورة أو الملف دون البرنـــامج بعد انتهاء إعدادها أو التعامل معها ونلاحظ أنه في حالة عدم حفظ الصورة أو الملف ظهـــور نافـــذة تحتوى رسالة تحذير تنبهك إلى أنك لم تقم بحفظ التعديلات التي تمت على ألصوره أو الملف المفتوح ، ومفتاح الاختصار لهذه العملية Ctrl+w .

والقائمة الفرعية التالية هى **Close All** وتستخدم فى إغلاق جميع الصــور أو الملفــات المفتوحة على مساحة سطح العمل . ومفتاح الاختصار لهذه العملية Alt+Ctrl+w .

والقائمة الفرعية التالية هى **Save** وسبق وتناولناه وهى حفظ الملفات التى تم الانتهــاء من التعامل معها مع الاحتفاظ بكافة التعديلات التى تم إجرائها على الصورة أو الملف مع الاحتفــاظ بنفس الاسم والخصائص والامتداد، ومفتاح الاختصار لهذه العملية Ctrl+s.

والقائمة الفرعية التالية هى **Save As** وتقوم بنفس الوظيفة السابقة فــى حفــظ جميــع العمليات التى تمت على الملف أو الصور ولكن مع حفظها باسم أو امتداد مختلف عن الملف الأصلي فعند الضغط على القائمة الفرعية save as يظهر نافذة اختيارات تطلب منك أولاً مكان حفظ الصورة على الكمبيوتر save in لتقوم بتحديده ثم أسم الملف File name ثم نوع الامتداد المرغوب حفظ الملف عليه Format كما ذكرنا مسبقاً، وبعد الانتهاء من تحديد كافة الاختيارات نضغط save لحفظ الملف بعد التعديلات. ومفتاح الاختصار لهذه العملية Alt+Ctrl+s

والقائمة الفرعية التالية هى **Revert** ويقوم هذا الأمر بإلغاء كافة العمليات أو التعديلات التى تمت على الصورة بعد فتحها وإعادتها إلى وضعها الأصلي عند فتحها بالبرنامج، أو أخر حالــة تم حفظ الملف عليها، ومفتاح الاختصار لهذه العملية F12 .

والقائمة الفرعية التالية هى **Import** وهو الأمر الذي يقوم بإدخال صورة خارج جهاز الكمبيوتر للعمل عليها، فعند الضغط على القائمة الفرعية Import تظهر قائمة فرعية أخرى بهــا قائمة بالأجهزة الملحقة بالكمبيوتر مثل الماسح الضوئي(Scanner) أو الكاميرا الرقمية .

والقائمة الفرعية التالية هى **Export** وتستخدم هذه القائمة الفرعية فى حفظ الصور فى ملفات Gif أو حفظها فى صورة ملفات تصلح للاستخدام مع برامج Adobe الأخرى مثل Adobe Illustrator تمهيداً للتعامل معها أو نشرها على شبكة الانترنت.

والقائمة التالية هى قائمة **Print** وهو الأمر الذى يتيح طباعة الصــورة علــى الطابعــة المتصلة بالجهاز ولكن بعد تحديد خصائص الصفحة المراد طباعتها من page Setup ثم مواصفات الطباعة وخصائص الطباعة من Properties ثم الأمر Print .

والقائمة التالية هي قائمة **online services** أو Adobe on line وهو الأمر الــذي يتيح للمستخدم الدخول إلى موقع الشركة على شبكة الانترنت لتلقى الدعم الفني.

والقائمة الأخيرة هي قائمة **Exit** وهى القائمة التي تستخدم للخروج من البرنامج وغلقه بعد انتهاء العمل . ومفتاح الاختصار لهذه العملية هو Ctrl+Q. وبذلك نكون قد انتهينا من القائمة الرئيسية File والأوامر الفرعية التابعة لها ونلاحظ تشابهها في العمل مع برنامج ميكروســوفت word فى كثير من الخصائص والعمليات وكذلك مفاتيح الاختصارات.

٢- القائمة تحرير Edit

الأمر undo ويقوم هذا الأمر بالتراجع عن أخر أمر أو إجراء أو عملية تم تنفيذه على الصورة أو التصميم ومفتاح الاختصار لهذه الأمر Ctrl+z ثم يتحول إلى Redo Eraser وهو يقوم بإعادة الخطوة التي تم التراجع عنها وبعض النسخ الحديثة من البرنامج تتيح التراجع لعدد كبير من الأوامر السابقة عن طريق مفتاح الاختصارAlt+Ctrl+z

ألأمر Fade وهو يقوم بتغيير درجة شفافية آخر أمر قمنا به.

الأوامر الخاصة بالقص والنسخ والإضافة cut – copy – copy merged - past – past into -clear

وهى الأوامر المسئولة عن نسخ أو نقل صورة أو جزء من صورة أخرى إلى الملف الحالي، فعن طريق الأمر cut نقول بقص أو قطع جزء من الصورة قد قمنا بتحديده مسبقاً ثم عن طريق الأمر past نقوم بوضعه في الصورة التي نعمل عليها وبالمثل الأمر Copy نقوم بنسخ جزء من الصورة المحدد مسبقاً وعن طريق الأمر past نضعها بالصورة وفى هذه الحالة يضعها البرنامج بأي مكان بالصورة أما في حالة الرغبة في وضعها داخل مكان محدد نقوم أولاً بعمل copy من الصورة ثم تحديد المكان المراد وضعها داخله ثم عن طريق الأمر past into نجد الصورة موجودة داخل المكان المحدد مسبقاً أما في حالة الرغبة في نسخ العديد من الطبقات (Layers) فيتم ذلك عن طريق الأمر Copy Merged ويتم ذلك بعد ربط هذه الطبقات معاً من لوحة الطبقات حيث يوجد مربع صغير يسار كل صورة بالضغط فيه تظهر العلامة التالية وتعنى الربط بين هذه الطبقة والطبقة التي يتم العمل عليها ، ثم من القائمة select نختار الأمر All لتحديد كل الطبقات المربوطة معا ثم من القائمة Edit نختار الأمر copy merged ثم ننتقل إلى الصورة الجديدة واختيار الأمر past من قائمة Edit لعمل نسخة من جميع الطبقات السابقة وكذلك يقوم الأمر Copy Merged بأخذ نسخة من الجزء المحدد من جميع الطبقات المشتركة في هذا التحديد وليس الطبقة النشطة فقط . أما الأمر Clear فيقوم بمسح أو إزالة جزء من الصورة قد تم تحديده مسبقاً.



ومفتاح الاختصار للأمر cut هو Ctrl+x

ومفتاح الاختصار للأمر past هو Ctrl+v

ومفتاح الاختصار للأمر copy هو Ctrl+c

ومفتاح الاختصار للأمر copy merged هو shift+ctrl+c

ومفتاح الاختصار للأمر past into هو shift+ctrl+v

الأمر Fill ويقوم هذا الأمر بملء الجزء المحدد بلون سبق تحديده أو يتم تحديده من مربع Foreground color ، ويتم ذلك أولاً بتحديد الجزاء المراد تلوينه ثم الضغط على الأمر Fill من قائمة Edit فيظهر مربع به عدة اختيارات أولها مكان اللون المراد إضافتها من use وعند الضغط عليه تسدل نافذة بها اختيارات لمكان اللون(إما من مربع foreground color أو background color أو من color حيث يتم فتح مربع الألوان لاختيار اللون المرغوب فيه أو اللون الأسود ، أو الأبيض ، أو الرمادي ٥٠%) ثم اختيار درجة كثافة اللون من Opacity وتتدرج من ١ إلى ١٠٠% من كثافة اللون ثم الضغط على ok لملء اللون فى مكان التحديد. وفى حالة عدم التحديد المسبق للون فأن اللون يملئ كل الصورة أو الطبقة التى يتم العمل عليها. ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو shift+f5.

الأمر Stroke وهذا الأمر يقوم بعمل إطار خارجى للشكل المحدد باللون الذي يختاره المستخدم، ولاستخدام الأمر يتم أولاً تحديد الشكل المرغوب عمل إطار حوله ثم بالضغط على الأمر Stroke يظهر مربع به عدة اختيارات أولها سمك الإطار من Width ثم تحديد اللون من color بالضغط عليه يظهر مربع الألوان لنختار اللون منه ثم اختيار مكان التحديد من Location ويوجد به ثلاث خيارات أولهم خارج التحديد والثانى وسط التحديد والثالث داخل التحديد ثم تحديد كثافة لون الإطار من Opacity ثم الضغط ok .

الأوامر الخاصة بالتحويل Transform – Free Transform





وهى الأوامر التى تقوم بتغيير الحجم والاتجاه لمحتوى طبقة معينة ، وتتم هذه العملية أولاً باختيار الطبقة التى نرغب فى تعديلها ثم من القائمة Edit نختار Free transform ونلاحظ ظهور مربع له مسار حول الطبقة المحددة من هذا المربع نستطيع التحكم فى تغيير أبعاد الطبقة بالزيادة أو النقص أو تغيير الاتجاه. وعند الضغط على زر الماوس الأيسر داخل المربع مرتين تتم عملية التحويل. ويمكن القيام بذلك بطريقة منفصلة من خلال نافذة فرعية تحتوى على جميع الأوامر من الأمر Transform . ومفتاح الاختصار لهذه العملية Ctrl+T.

الأمر Purge يقوم هذا الأمر بحذف بعض المعلومات من الذاكرة Ram ليجعل العمل في البرنامج يسير بصورة أسرع وهذا الأمر يشبه إلى حد كبير الأمر Undo ولكن هذا الأمر يقوم بالتراجع عن أخر أمر قد تم لكل عملية مختلفة في ذاكرة الجهاز المؤقتة .

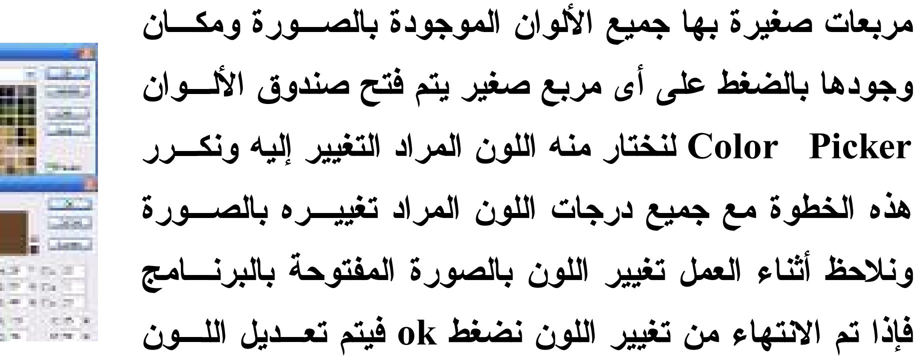
وبذلك نكون قد انتهينا من القائمة الرئيسية Edit وقوائمها الفرعية.

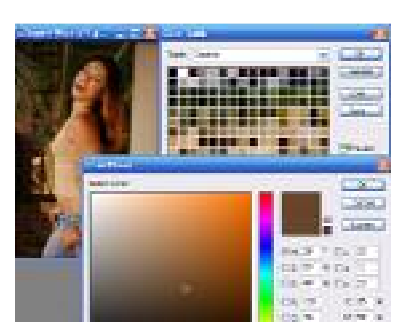
٣- القائمة صورة Image

وهى القائمة الرئيسية المختصة بتعديل وتغيير وضبط خصائص الصورة من حيث الحجم والتباين وضبط الألوان وكل ما يتعلق بضبط الصورة ونبدأ معاً باستعراض أهم الأوامر الفرعية بها .

الأمر Mode

ويندرج تحت الأمر Mode العديد من الأوامر الفرعية الأخرى والتي تحدد جميعها النظام الواني المستخدم فى الصورة وسبق وأن تناولنا هذه الأنظمة سابقاً ومن القائمة الفرعية نختار نظام الألوان المراد التعامل به فى هذه الصورة وأسفل شريط الأدوات الفرعي Mode نجد الأمر Color Table وهذا الأمر مخصص للتعامل مع نظام الألوان indexed color وهو مخصص لتغيير لون من الصورة ، ونتناول طريقة عمل هذا الأمر نبدأ بالضغط على قائمة Image > mode ثم نحدد النظام indexed color ثم ok فنجد أن القائمة Image قد تم إغلاقها فنفتحها مرة أخرى ونختار الأمرMode > Color Table فنجد مربع كبير قد تم فتحه ويحتوى هذا المربع على





مربعات صغيرة بها جميع الألوان الموجودة بالصورة ومكان وجودها بالضغط على أى مربع صغير يتم فتح صندوق الألوان Color Picker لنختار منه اللون المراد التغيير إليه ونكرر هذه الخطوة مع جميع درجات اللون المراد تغييره بالصورة ونلاحظ أثناء العمل تغيير اللون بالصورة المفتوحة بالبرنامج فإذا تم الانتهاء من تغيير اللون نضغط ok فيتم تعديل اللون المرغوب تعديله.

الأمر Adjustments

وهو الأمر المختص بتصحيح و تعديل ألوان الصورة من حيث مستوى الإضاءة والألوان والوضوح ويحتوى هذا الأمر على الكثير من الأوامر الفرعية التى سنستعرضها معاً :

<u>Levels</u> وهذا الأمر يقوم بالتحكم فى درجة إضاءة وإعتام الصورة سواء بالزيادة أو النقص، فعند الضغط عليه تفتح مربع بأسفله مؤشران وعن طريق تحريكهم نستطيع التحكم فى مستوى الإضاءة فى الصورة فتحريك المؤشر الأبيض الموجود جهة اليمين تزيد درجة الإضاءة والمؤشر الأسود جهة اليسار تقل الإضاءة بالصورة. ومفتاح الاختصار لهذا الأمر ctrl+L



<u>Auto Levels</u> ويمكن من خلال هذا الأمر ضبط درجة

الإضاءة والإعتام بالصورة ولكن بطريقة تلقائية، حيث يقوم البرنامج بذلك دون الحاجة إلى ضبطها يدوياً. ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Shift+ctrl+L.

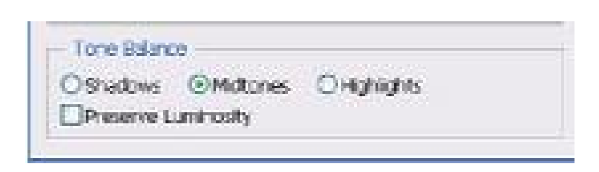
<u>Auto Contrast</u> ويقوم هذا الأمر بضبط تباين الصورة بطريقة تلقائية حيث يقوم البرنامج بذلك دون الحاجة إلى ذلك يدوياً ، ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Alt+Shift+ctrl+L.

<u>Auto Color</u> ويقوم هذا الأمر بتعديل ألوان الصورة بطريقة تلقائية حيث يقوم البرنامج بذلك دون الحاجة إلى ذلك يدوياً، ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Shift+ctrl+B.

<u>Curves</u> يقوم هذا الأمر بأداء مماثل للأمر levels حيث يقوم بتعديل درجة الإضاءة على الصورة ولكن بطريقة مختلفة فعند الضغط على هذا الأمر يظهر المربع الظاهر بالشكل المقابل وعن طريق الخط المائل الذي يقسم المربع يمكن التحكم فى درجة الإضاءة بمناطق محددة عن طريق تحديد هذه المناطق أولاً بالضغط عليها بزر الماوس الأيسر ثم الضغط مع السحب لتغيير درجة الإضاءة ثم الضغط ok . ومفتاح الاختصار لهذا الأمر ctrl+m



<u>Color Balance</u> ويقوم هذا الأمر بتعديل وضبط التوازن اللونى بالصورة عن طريق تغيير نسب تداخل الألوان الأساسية للنظام مع الألوان الثانوية فعند الضغط على هذا الأمر تظهر مربع به ثلاث مؤشرات كما بالصورة المقابلة كل مؤشر يتحكم فى درجة مزج لون أساسي مع لون ثانوي فالأول يمزج اللونين Red - Cyan أما الثاني اللونين Green - Magenta والثالث Blue – Yellow وعن طريق تحريك المؤشرات الثلاثة نستطيع تغيير درجات الألوان بالصورة ونلاحظ انه فى هذه ألحالة يتم تغيير الألوان للصورة كلها حيث يوجد أسفل المربع خيار Tone Balance وهذا الخيار يحدد إما Shadow فيجعل التوازن اللونى يتم فى مناطق الظل بالصورة أو الخيار Midtones ويجعل التوازن على جميع المناطق ألمكونه للصورة وأخيراً Highlight ويقوم بتعديل التوازن اللونى للمناطق المضيئة فقط. ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Ctrl+B



<u>الأمر Brightness / Contrast</u> وهو الأمر المختص بالتحكم فى درجة الإضاءة Brightness (تفتيح وتغميق) والتباين Contrast (الاختلاف أو الوضوح) ويمكننا من إظهار التفرقة والاختلاف بين درجات اللونية المتشابهة إما تظهر الدرجات اللونية المتقاربة وأنها لون

واحد أو إنها عدة ألوان مختلفة فعند الضغط على الامر يفتح مربع بــه مؤشــران احــدهم خــاص بالإضاءة والثاني بالتباين يمكن التحكم فيهما بالزيادة أو النقص.



الأمر <u>**Hue / Saturation**</u> وهو الأمر المختص بتغيير درجات الألوان من **Hue** ودرجة تشبع هذه الألوان من **saturation** وكــذلك درجة إضاءة الألوان على هذه الصورة من **Lightness** ، عند الضغط على هذا الأمر تظهر النافذة المقابلة ونلاحظ وجود مؤشر لكل أمر مــن الأوامر السابقة يتحكم فيه بالزيادة أو الــنقص وكــذلك نلاحــظ وجــود شريطين للألوان أسفل النافذة ،الأول للألوان الأصلية بالصورة والثانى يوضح التغيير الحادث فى هذه الألوان مع تحريك المؤشرات أثناء العمل. ومفتاح الاختصار لهذا الأمر **ctrl+u**.

الأمر <u>**Desaturate**</u> وهو أمر يقوم بإزالة جميع الألوان الموجودة بالصورة عــدا اللــونين الأبيض والأسود ودرجاتهم، أى تحويل الصورة الألوان إلى صورة ابــيض وأسود، ومفتاح الاختصار لهذا الأمر **Shift+ctrl+u**.



الأمر <u>**Replace color**</u> ويمكن من خلال هذا الأمر إحلال لــون مكان لون آخر من خلال تغيير توازن أي لون اخترناه من على الصــورة فعند الضغط على هذا الأمر تظهر النافذة المقابلة، نقــوم بالضــغط بــزر الماوس على اللون المراد تبديله فى الصورة المصغرة داخل النافذة ثم من خلال الخيارات **Hue / Saturation / lightness** كما فى الأمر السابق حتى الانتهاء من اختيار اللون المطلوب والضــغط **ok** لتطبيــق التعــديل اللوني على الصورة الأصلية.



الأمر <u>**Selective Color**</u> وهو أمر أيضاً يمكننــا مــن تغييــر خصائص الألوان ولكن كل أمر على حده، حيث كما عرفنا مسبقاً أن كــل لون يتكون من مجموعة ألوان بنسب مختلفة، فعند الضغط علــى هــذا الأمر تظهر النافذة المقابلة فمن أعلى النافذة مربع **color** بالضغط عليه تسدل قائمة بالألوان الأساسية والثانوية والأبيض والأســود والرمــادي نختار اللون المطلوب تعديله ثم فى الجزء الأوسط نجد مجموعة الألوان المكونة لكل لون بتحريك المؤشر تزيد أو تقل درجة اللون حسب الحاجة ، ثم الضغط **ok**.

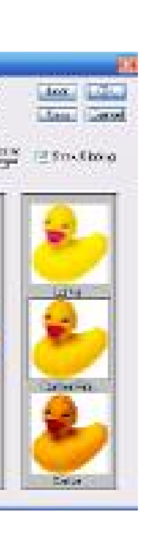
الأمر <u>**Channel mixer**</u> وهو أيضاً أمر يستخدم لتعديل الألوان من خلال تعــديل قنــوات الألوان الرئيسية الأحمر والأخضر وازرق بنفس طريق الأمر السابق ونافذة مشابهة أيضــاً لنافذتــه ولكن يتم ذلك من خلال التعامل مع اللون بنسب مئوية %.

الأمر Equalize وهذا الأمر يقوم بإعادة توزيع درجات الإضاءة أو اللمعان على الصورة كاملاً، ويفيد هذا الأمر فى تعديل الصور التي يتم إدخالها عن طريق الماسح الضوئي(Scanner) حيث غالباً ما تكون الصورة المسحوبة درجة إضاءتها أقل من الصورة الأصلية لذلك يستخدم هذا الأمر فى إعادة توزيع الإضاءة على الصورة، حيث يحول كل مجموعة من الدرجات اللونية ألمشابهه والمتجاورة إلى لون واحد.

الأمر Threshold وهذا الأمر يقوم بتحويل الصور الملونة ذات النظام RGB أو النظام Grayscale إلى صورة ذات نظام عالي التباين مكون من اللونين الأسود والأبيض.

الأمر Posterize وهذا الأمر يقوم بإعطاء الصورة طابع الرسم اليدوي وعند الضغط على الأمر تظهر نافذة صغيرة نكتب بها رقم يحدد درجة الشبه أو النعومة ثم ok.

الأمر variations وهذا الأمر يمكننا من إجراء عدة تعديلات على الصورة مثل زيادة أو نقص درجة الإضاءة أو لون معين، فعند الضغط على الأمر تظهر النافذة المقابلة فى الجزء العلوى نجد نموذجين للصورة احدهم للصورة الأصلية والآخر للصورة بعد إجراء التعديل عليه للمقارنة بينهم وأسفل منهم نماذج للصورة بعد زيادة لون معين مثل more red – more blue وهكذا أما الجانب الأيمن فنجد فيه زيادة ونقص درجة الإضاءة.وهكذا نكون قد انتهينا من استعراض أهم الأوامر الفرعية فى الأمر Adjustments من القائمة الرئيسية Image



الأمر Duplicate

وهو أمر يقوم بعمل نسخة من الملف المفتوح بكل محتوياته، فعند الضغط على الأمر تظهر نافذة صغيره تطلب إعطاء اسم جديد للنسخة بجوار As ثم الضغط ok تظهر لنا نسخة أخرى من الصورة أو الملف المفتوح على الشاشة ولكن بالاسم الجديد.

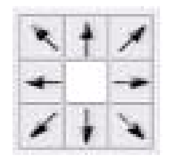


الأمر Image size

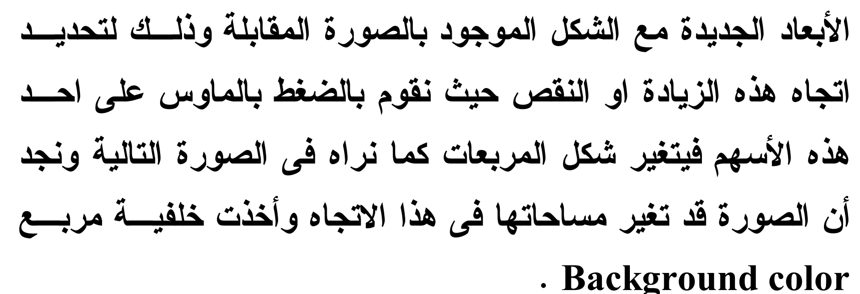
وهو الأمر المسئول عن تحديد وتغيير حجم الصورة (الطول والعرض) وكذلك درجة الوضوح وإعدادها للطباعة، فعند الضغط على الأمر تظهر نافذة الجزء الأوسط منها Document size به ثلاثة اختيارات الأول width ويحدد العرض ثم نختار وحدة القياس المطلوبة كما تناولناها من قبل ثم Height ونحدد الطول ثم Resolution درجة الوضوح، ونلاحظ أن بجوار مربعى الطول والعرض علامة الربط أي أن أي

تغيير فى أحدهم سوف يؤدى إلى تغيير فى أبعاد الأخر ويلزم ذلك فى حالة الرغبة فى المحافظة على أبعاد الصورة متناسقة دون تشوه فيها، وإذا أردنا غير ذلك كمثال لتحديد مقاس للطباعة نضغط على المربع الصغير الموجود أسفل النافذة Constrain proportions فنجد أن الارتباط بين الطول والعرض قد تم إلغائه فنحدد الأبعاد المطلوبة ونضغط ok فيتم تغيير أبعاد أو مقاس الصورة.

الأمر Canvas size



وهو أمر مشابه للأمر السابق من حيث قص الحواف الخارجية للصورة أو زيادة مساحة العمل بالصورة ولكن فى هذا الأمر نحدد الاتجاه الذي سوف نقص منه أو نزيد فيه مساحة العمل الجديدة، عند الضغط على هذا الأمر تفتح نافذة مربعات لإدخال أرقام الأبعاد الجديدة مع الشكل الموجود بالصورة المقابلة وذلك لتحديد اتجاه هذه الزيادة او النقص حيث نقوم بالضغط بالماوس على احد هذه الأسهم فيتغير شكل المربعات كما نراه فى الصورة التالية ونجد أن الصورة قد تغير مساحاتها فى هذا الاتجاه وأخذت خلفية مربع Background color .





الأمر Rotate Canvas

هو الأمر الخاص بعمل دوران للصورة أو الملف المفتوح بزوايا محددة واتجاه محدد، ويندرج تحت هذا الأمر عدة قوائم فرعية وهى تحدد زاوية و اتجاه الدوران، أولهم ١٨٠درجة والثاني ٩٠°CW درجة فى اتجاه عقارب الساعة والثالث ٩٠°CCWدرجة عكس اتجاه دوران عقارب الساعة والرابع Arbitrary وعند الضغط على هذا الأمر تفتح نافذة صغيرة نقوم بتحديد زاوية الدوران المطلوبة Angle ثم تحديد اتجاه الدوران ثم الضغط على ok لتعديل زاوية الصورة، ثم الخيار Flip Canvas Horizontal ويقوم بعكس اتجاه الصورة فى الاتجاه الأفقي والخيار الذي يليه هوFlip Canvas Vertical ويقوم بعكس اتجاه الصورة فى الاتجاه الرأسي، ويجب أن نلاحظ ان الخيار Rotate من القائمة Image يتعامل مع الطبقات (Layers) بينما الدوران من القائمة الفرعية Transform من قائمة Edit يتعامل مع الصورة ككل.

الأمر Crop



هو الأمر الخاص بقص الأطراف الخارجية أو حافة الصورة أو جزء غير مرغوب فيه من الصورة وعند فتح القائمة Image نجد أن الأمر crop غير نشط حيث لا ينشط هذا الأمر إلا بعد عمل تحديد للصورة بأي وسيلة تحديد ممكنه.

وبذلك نكون قد انتهينا من القائمة الرئيسية Image وقوائمها الفرعية.

٤- القائمة الرئيسية Layers

وتسمى الطبقات أو الشفافيات وهى أهم ما يميز برنامج فوتوشوب عن باقى برامج التعامل مع الصور وهى عبارة عن طبقات شفافة توضع فوق بعضها البعض تحتوى كل طبقة على أحد العناصر ألمكونه للصورة ، وتتميز كل طبقة من هذه الطبقات بإمكانية التعامل معها كصورة منفصلة من حيث نسخها أو نقلها أو الإضافة والتلوين أو حذفها بالكامل دون التأثير على باقى عناصر الصورة، والصورة النهائية تكون محصلة تجميع هذه الطبقات معاً، ويتكون أى تصميم كما اشرنا من قبل من عدد من الطبقات، فعند فتح أى ملف جديد أو صورة يكونّ البرنامج تلقائياً طبقة تسمى Background أو الخلفية ، وهذه الطبقة لها مميزات خاصة عن باقى الطبقات حيث لا يمكن التعديل فيها أو حذفها أو تعديل ترتيبها بين الطبقات، ثم بعد ذلك فى حالة إضافة أي شكل أو صورة إلى التصميم من أى ملف آخر فيتم إضافة طبقة جديدة تلقائياً إلى لوحة Layers فى صندوق اللوحات وترتب الطبقات تباعاً مع إضافة كل صورة أو شكل إلى الملف كما يوضحها الشكل المقابل. وسوف نستعرض فيما يلى القوائم الفرعية من قائمة Layers .



الأمر New

ويحتوى هذا الأمر على عدة خيارات عند الضغط عليه تسدل هذه الخيارات وأولها **Layers**
ويقوم هذا الخيار بإنشاء طبقة جديدة شفافة جاهزة للاستخدام فوق الطبقة النشطة، وعند اختيارها تفتح نافذة تطلب منك تحديد اسم الطبقة الجديدة من Name ثم لون الطبقة فى اللوحة الخاصة ب Layer فى صندوق اللوحات من Color ثم نظام اللون من Mode هل هو عادى أو متقطع أو أنواع أخرى ثم درجة الكثافة أو عدم الشفافية من opacity



ثم تحتوى النافذة على الأمر new **layer from background** ويقوم هذا الأمر بتحويل طبقة الخلفية المغلقة إلى طبقة أو Layer عادية تأخذ الاسم layer 0 وبهذه الطريقة نستطيع التعامل معها مثل أى طبقة أخرى بالملف من حيث التعديل والحذف والإضافة.

وكذلك تحتوى على الأمر **Layer via copy** وهذا الأمر يقوم بنسخ محتويات الطبقة النشطة ويقوم بنسخها فى طبقة جديدة.

ثم الأمر **Layer via cut** وهو يقوم بنفس العملية ولكن عن طريق قص محتويات الطبقة النشطة ووضعها فى طبقة جديدة

الأمر Duplicate

ويقوم هذا الأمر بعمل نسخة مطابقة من الطبقة التى يتم العمل عليها أو الطبقة النشطة ووضعها فى طبقة جديدة ولكنه يمكننا من عمل بعض التعديلات على الطبقة الجديدة مثل اختيار اسم جديد للطبقة وكذلك مكان وضع الطبقة فى نفس الملف أو ملف جديد أو فى ملف آخر ثم الضغط ok

الأمر Delete



ويقوم هذا الأمر بمسح أو إزالة طبقة أو عدد من الطبقات من الملف المفتوح ويحتوى هذا الأمر على عدد من الخيارات وهى : **layer** ويقوم بمسح طبقة واحدة. **Linked Layers** ويقوم بمسح عدد من الطبقات المرتبطة ببعضها. **Hidden Layers** ويقوم هذه الأمر بمسح الطبقات الغير ظاهرة بالصورة، كما بالشكل المقابل ، نلاحظ أن الطبقة(القلب) ذات اللون الغامق لا يوجد بها علامة العين Eye Icon والتى تدل على أنها غير ظاهرة بالتصميم وبذلك تكون Hidden وفى حالة الرغبة فى إظهارها نقوم بالضغط بالماوس على نفس المربع الصغير المجاور للطبقة فتظهر علامة العين مما يعنى أنها ظاهرة.

الأمر Layer Prepares

ويتيح هذا الأمر إجراء تعديل على خصائص الطبقة مثل اسم الطبقة وكذلك لونها، فعند الضغط على هذا الأمر تظهر نافذة صغيرة تطلب كتابة الاسم الجديد Name وكذلك لون الطبقة من Color وعند الضغط على هذا الخيار تنسدل نافذة بها بعض الألوان الذى يمكن اختيار احدها ليكون لون الطبقة فى صندوق اللوحات كما يوضحها الشكل المقابل. وبعد اختيار اللون المطلوب نضغط ok فيتم تعديل خصائص الطبقة كما تم تحديدها.



الأمر Layer Style

وهذا الأمر يتيح تغيير التكوين ألبناءي الخاص بالطبقة النشطة من **Blending option** وكذلك إضافة بعض التأثيرات الخاصة على هذه الطبقة مثل إسقاط ظل من **Drop shadow** أو

أحاطه خارجية من **Outer glow** أو أحاطه داخلية من **Inner glow** أو تأثير البروز من **Bevel and Emboss** أو إضافة لون فوق الطبقة من **Color over layer**.أما مجموعة الأوامر **copy Effect, Past Effects, copy linked** فتقوم بنسخ التأثيرات من الطبقة التى يتم العمل عليها إلى طبقة أو طبقات أخرى مرتبطة معاً أما الأمر **Clear effects** فيقوم بإزالة جميع التأثيرات الموجودة على الطبقة، والأمر **Hide all Effects** فيقوم بإخفاء كافة التأثيرات الموجودة على الطبقة ، أما الأمر global Angel فيقوم بتعديل زاوية اضاءة الطبقة التى يتم العمل عليها بكافة محتوياتها وفق الزاوية التى يتم تحديدها.

الأمر New fill layer

ويقوم هذا الأمر بملء الطبقة الجديدة بأحد الخيارات الموجود بالأمر والتي تسدل بالضغط عليه بزر الماوس وهى **Solid Color** وتقوم بملء الطبقة بلون من الألوان السادة التى نقوم بتحديدها من مربع الألوان Color Picker أو بألوان متداخلة من **Gradient** أو بنقش من النقوش من **Pattern**.

الأمر New Adjustment Layers

وهو أمر مماثل للأمر Adjustment من قائمة Image والذي قد تناولناه من قبل ولكن هذا الأمر يتعامل مع الطبقة النشطة فقط وليس الصورة ككل كما في الأمر من قائمة Image.

الأمر Type

وهذا الأمر خاص بالطبقات التى نقوم بإنشائها عن طريق الأداة **Type tool** والتى نجد مكتوب بها حرف T بلوح الطبقات، ويوجد العديد من الأوامر الفرعية من هذا الأمر أولها **Create work path** ويقوم بعمل مسار محدد مطابق للكلمة المكتوبة أسفل منها يمكننا من العمل عليه بدون هذه الكلمة عن طريق الأداة Path Tool و الأداة Direct Selection Toolوتعيل مسار الكلمة من خلالهم، أما الأمر **vertical , Horizontal** فيقوم بتعديل الكلمة المكتوبة من الطريقة الأفقية إلى الطريقة ألرأسيه والعكس، أما الأمر **Warp Text** ويمكن من هذا الأمر تغيير شكل النص المكتوب ليصبح نصف دائري أو بشكل مقعر أو محدب أو فى شكل متموج والعديد من الأشكال الأخرى فعن طريق الضغط على هذا الأمر تظهر النافذة الموجودة أمامك ونلاحظ بها أن جميع الخيارات غير نشطه، وعند الضغط على Style تنسدل نافذة تحدد مجموعة الخيارات التى يمكن تغيير شكل النص المكتوب إليها كما نرى فى الشكل التالي ، وبعد اختيار احدها نلاحظ تفعيل المؤشرات الموجودة بالصورة السابقة والتي تقوم





بتعديل حدة الشكل(قوته) من Blend وكذلك درجة التقوس(الأفقي) من Horizontal Distortion وكذلك درجة التقوس (الرأسي) Vertical Distortion، ويوضح الشكل الفارق بين النص المكتوب Photoshop قبل تعديل شكل النص وبعد هذا التعديل من الأمر Warp Text.

الأمران Add layer mask , Enable layer mask

وهذا الأمر يمكننا من أداء أي عمليات على ما يشبه قناع شفاف يحمى الطبقة النشطة دون إحداث أي تغيير فيها، فعند الضغط على الأمر Add Layer mask تظهر نافذة منسدلة بها عدة خيارات هى Reveal All وتمكنا من رؤية العملية أثناء تنفيذها على الطبقة والخيار الأخر عكسه وهو عدم إظهار هذه العمليات وهو الخيار Hide All ، أما الخياران الآخران فهما مطابقان لهما ولكن يتم تنفيذ ذلك على الجزء المحدد من الطبقة فى حالة تحديده وهما , Reveal Selection Hide Selection ، وفى حالة الرغبة في إزالة العمليات التي تمت على الطبقة نقوم بالضغط على الأمر Enable layer mask ، أما في حالة الرغبة في تثبيت العمليات التي تمت على الطبقة نجد أن الأمر Add layer mask قد تحول إلى Remove layer mask وبالضغط عليه يظهر خياران أما Discreet أو Apply فنقبل هذا التغيير أو نلغيه دون التأثير على الطبقة النشطة.

الأمر Arrange

وهو الأمر الذي يختص بترتيب الطبقات فوق بعضها، حيث يتم تنظيم الطبقات في اللوحة بشكل متتالي من أعلى إلى أسفل بحيث تكون الطبقة الظاهرة في التصميم هي الأعلى في اللوحة ثم التي تليها أسفل منها بالترتيب إلى أن نصل إلى أخر طبقة وتكون هي الخلفية وتكون أسفل اللوحة، ومن خلال هذا الأمر نستطيع تغيير ترتيب الطبقات داخل اللوحة وفى التصميم، فعند الضغط على هذا الأمر تنسدل نافذة بها عدة خيارات أولها Bring to front حيث يقوم بإحضار الطبقة إلى أعلى اللوحة وتكون هي الظاهرة بالتصميم، أما الخيار التالي هو Bring forward لتغيير ترتيب الطبقة الحالية وجعلها تعلو الطبقة التي تسبقها أي تعلو خطوة (التقدم طبقة للأمام)، أما التالي Send backward لتغيير ترتيب الطبقة الحالية وجعلها أسفل الطبقة التي تليها (النزول طبقة إلى الخلف) Send to back لتغيير ترتيب الطبقة الحالية وجعلها الطبقة الأخيرة ولكن أعلى طبقة الخلفية.

الأمران Distribute Linked - Align to Selection

ويقوم هذا الأمر بتجميع الطبقات المرتبطة معاً وترتيبهم فى مستوى واحد داخل التحديد الذي تم عمله مسبقاً عن طريق عدة خيارات أولهم أعلى الجزء المحدد Top edges ، أو وسط التحديد الراسي، أو أسفل التحديد ، أو يسار التحديد ، أو وسط التحديد الأفقي، أو يمين التحديد ولضبط المسافة بين هذه الطبقات المرتبطة داخل التحديد يستخدم الأمر Distribute Linked.

الأمر Lock All Linked Layer



وهذا الأمر يقوم بإغلاق كل الطبقات المرتبطة معاً وجعلها غير قابلة للعمل أو التعديل والتغيير.وعند الضغط على هذا الأمر تظهر نافذة صغيرة تطلب تحديد احد خيارات الغلق التالية أما غلق الشفافية من Transparence أو غلق الموقع أو المكان من Position أو غلق الصورة من Image أو غلق كل خصائص الشفافية من All، لنحدد أحدهم ثم نضغط على Ok .

الأوامر Merge down - Marge visible – Flatten

وتعمل هذه الأوامر على الدمج بين الطبقات من أجل تقليل المساحة المخزنة على القرص الصلب وكذلك ضمان التطبيق على طبقة واحدة بدلاً من أكثر من طبقة مرتبطة معاً .

Merge down ويقوم هذا الأمر بدمج الطبقة النشطة بالطبقة الموجودة أسفل منها فى الترتيب، وفى حالة وجود ربط بين الطبقة النشطة وطبقة أو عدة طبقات أخرى يتحول الأمر إلى Merge Linked يقوم بدمج هذه الطبقات ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو Ctrl+E

Marge visible ويقوم بدمج جميع الطبقات الظاهرة Shift+Ctrl+E

Flatten Image يقوم بدمج جميع الطبقات الظاهرة وإزالة جميع الطبقات الغير ظاهرة .

الأمر Matting

هذا الأمر ومجموعة الأوامر الفرعية المندرجة منه توفر لنا دقة عالية أثناء العمل فمن المعروف أن أثناء نسخ جزء محدد من أي صورة ووضعه في الملف المفتوح نلاحظ ظهور هالة من النقاط الغير مرغوب فيها حول الجزء المنسوخ والناتجة عن عملية التحديد فمجموعة الأوامر الفرعية المندرجة تحت هذا الأمر تساعدنا على التخلص من هذه النقاط، وهى الأمر Defringe ويقوم بإزالة هذه الهالة من النقاط Remove Black Matte ويقوم بإزالة النقاط السوداء حول الجزء المنسوخ، Remove White matte يقوم بإزالة النقاط البيضاء حول الجزء المنسوخ.
وبذلك نكون قد انتهينا من عرض أهم الأوامر الموجودة فى قائمة Layer

٥- الأمر التحديد Select

ويعد هذا الأمر من أهم الأوامر الرئيسية والمهارات التى يجب أن يتقنها مستخدمي برنامج Photoshop، والتحديد هو انتقاء جزء معين من الصورة واختصاصه بمجموعة من العمليات عليه مثل الطلاء بلون معين، أو نقله لمكان آخر أو حتى الحذف من الصورة، ويتم التحديد بعدد كبير من أدوات التحديد التى استعرضناها من قبل مثل Rectangular marquee tool - Lasso tool
Magic wand tool - Rectangle tool - Pen tool - Path select tool
وسوف نستعرض معاً أهم الأوامر الفرعية من القائمة Select :

<u>الأوامر Select All – Deselect – Reselect – Inverse</u>

ويقوم الأمر Select All بتحديد الصورة كلها بما تحتويه من طبقات ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Ctrl+A أما الأمر Deselect ويقوم هذا الأمر بإلغاء جميع التحديد الذي سبق عمله على الصورة ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Ctrl+D أما الأمر Reselect فيعيد التحديد مرة أخرى إلى الصورة ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Shift+Ctrl+D أما الأمر Inverse فيقوم بعكس اتجاه التحديد ومفتاح الاختصار لهذا الأمر Shift+Ctrl+I .

<u>الأمر Color Range</u>





وهذا الأمر يقوم بالتحديد باستخدام عينة لونية من الصورة فعند الضغط على هذا الأمر تظهر نافذة يتم اختيار عينة لونية منها وتظهر معها الأداة Eyedropper tool التى يتم عن طريقها اختيار اللون المطلوب تحديده أو من Select Color Sample لاختيار عينة من لون محدد مسبقاً وبعد ذلك نضغط على Ok فنجد أن اللون الذي تم اختياره في المربع قد تم تحديده في الصورة .

<u>الأمر Feather</u>

وهذا الأمر من الأوامر الهامة ويقوم هذا الأمر بعمل تلاشى لأطراف الصورة وهذا التلاشي يكون بصورة دائرية ، فعند الضغط على الأمر تظهر نافذة صغيرة تطلب تحديد نصف قطر هذا التلاشي وبعد تحديده والضغط ok نجد أن شكل التحديد وخاصة أركانه قد أصبحت دائرية كما يوضح ذلك الصورة التالية والتى قد تم تحديد درجة التلاشي لها ب ٢٠ نقطة ثم إضافة لون إلى هذا التحديد فنلاحظ أن شكل المربع المحدد قد أصبح شبه دائري وكذلك درجة تركيز اللون ترتكز فى المنتصف وتتلاشى تدريجياً عند الأطراف،Alt+Ctrl+D .





<u>الأمر Modify</u>

وهذا الأمر يقوم بإضافة العديد من الأوامر الفرعية التى تظهر بالنافذة المنسدلة التى تظهر عند الضغط على هذا الأمر و تحتوى على الأوامر الفرعية **<u>Border</u>** ويقوم بعمل تحديد أخر حول حافة التحديد الموجود ويبعد هذا التحديد عن التحديد الأصلي حسب عدد النقاط التى يتم تحديدها من Pixel Width من النافذة الصغيرة التى تفتح عند الضغط على هذا الأمر، أما الأمر **<u>Smooth</u>** فيعمل على صقل الأطراف أى جعل زاوية التحديد شبه دائرية غير حادة ، والأمر **<u>Expand</u>** يعمل على توسيع التحديد أو تمديده مع جعل أطراف التحديد أقل حدة بالدرجة التى يحددها المستخدم،

بينما الأمر الأخير فى هذه القائمة هو **Contract** وهذا الأمر عكس السابق فيعمل على تضييق التحديد أو جعله ينكمش .

الأمران Grow – Similar

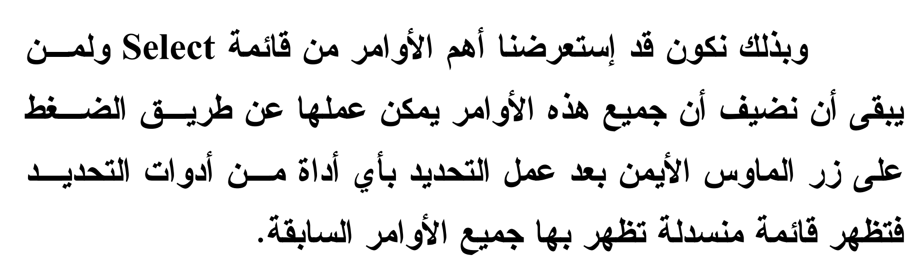
فالأمر الأول **Grow** يقوم بتوسيع نطاق التحديد في الدرجات اللونية المتقاربة التي تسمح بذلك، أما الأمر الثاني **Similar** فيقوم بعمل تحديد لكل الدرجات اللونية المشابه للتحديد الحالي في التصميم ككل دون الالتزام بمكان التحديد التي يتم العمل عليه.

الأمر Transform Selection

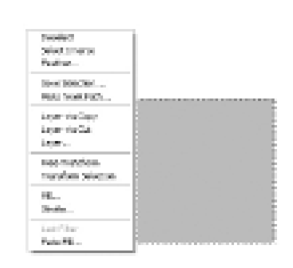
وهذا الأمر مطابق للأمر Free Transform من قائمة Edit ولكن هذا الأمر يتم تطبيقه على التحديد الذي تم إنشائه فقط وليس الصورة ككل، فيقوم هذا الأمر بتعديل أبعاد التحديد من خلال مسارات جانبية فى زوايا التحديد عن طريق سحبها بالماوس يتم تغيير أبعاد هذا التحديد .

الأمران Save Selection – Load Selection

ويقوم هذا الأمر بحفظ التحديد الذي تم إنشائه حتى يمكن أن تقوم بتحديد نفس الجزء ثانية باستدعاء هذا التحديد بدلاً من القيام بهذا التحديد من جديد ويتم استدعاء هذا التحديد من خلال الأمر Load Selection .

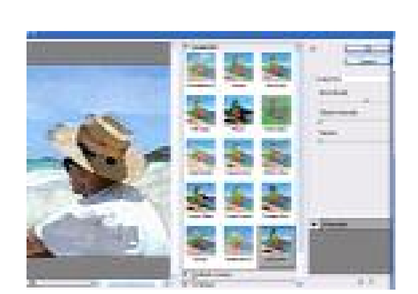


وبذلك نكون قد إستعرضنا أهم الأوامر من قائمة Select ولمن يبقى أن نضيف أن جميع هذه الأوامر يمكن عملها عن طريق الضغط على زر الماوس الأيمن بعد عمل التحديد بأي أداة من أدوات التحديد فتظهر قائمة منسدلة تظهر بها جميع الأوامر السابقة.



٦- الأمر Filter

وهى مجموعة من المرشحات التى يمكن تنفيذها على جزء محدد من الصورة أو طبقة منها أو الصورة ككل بحيث تظهر تأثيرات خاصة تجعل الصورة أكثر جمال، ومن المهم توضيح أن جميع هذه المرشحات تعمل على النظام اللونى RGB ولكن البعض منها لا يعمل على النظام اللونى CYMK لذا يمكن تحويل نظام الصورة من هذا النظام إلى نظام RGB من خلال قائمة Image > Mode لإجراء هذه المرشحات Filters عليها ثم العودة إلى نظام الصورة الأصلي بعد التطبيق عليها. وفيما يلى استعراض أهم المرشحات الموجودة فى القائمة Filters



الأمر Last Filters

ويقوم هذا الأمر بتطبيق ال Filter الأخير الذى تم تطبيقه فى المرة السابقة توفيراً للجهد

<u>تأثير Artistic</u>

ويقوم هذا التأثير بإعطاء الصورة تأثيرات فنية تشبه الرسم الفنى اليدوي مثل الرسم بالألوان الخشبية Colored Pencil، الرسم المتقطع Cutout، الرسم بالفرشاة الجافة Dray Brush ، الرسم بالأسفنجة Sponge ، الرسم بالألوان المائية Watercolor ، وسوف نستعرض أحد هذه التأثيرات وهو <u>تأثير الرسم بالألوان المائية</u> Watercolor من القائمة Filter – Artistic – Watercolor والتى عند الضغط عليها تظهر النافذة الظاهرة بالصورة السابقة ونقوم بتحديد مدى التفاصيل التى تظهرها فرشاة الرسم من Brush detail وتلاحظ تغير نموذج الصورة بتحريك المؤشر، ثم تحديد كثافة الظلال التى ستحتويها الصورة من Shadow Intensity ، ثم تحديد مقدار النسيج اللونى للصورة، من خلال الخيار Texture . ويتضح ذلك التأثير على الصورة قبل وبعد إضافة هذا التأثير فى الصورة المقابلة.



<u>التأثير Blur</u>

ويعطى هذا التأثير انطباع بأن الصورة مغطاة بشكل ضبابى أو إنها غير واضحة المعالم كما يقوم هذا التأثير بإضافة نعومة إلى الصورة أو الجزء الذي تم إضافة إليه هذا المرشح Filter . ويندرج تحت هذا ال Filter العديد من الخيارات ومنها زيادة الضبابية More Blur ، تأثير العدسة الزجاجية Lens Blur ، تأثير الحركة Motion Blur ، وSmart Blur . وتظهر فى الصورة التالية سيارة قبل وبعد إضافة تأثير الحركة عليها

<u>تأثير Distort</u>

ويظهر هذا التأثير أن الصورة مشوهة نتيجة لعدة مؤثرات مثل النظر من خلف زجاج Glass أو موج البحر Ocean Ripple ، أو التوهج الضوئي Diffuse Glow أو التموج Wave ، وكذلك التعرج Zigzag ، وتوضح الصورة التالية تأثير المرشح Glass .

<u>تأثير Pixalate</u>

ويظهر هذا التأثير الصورة فى صورة نقاط ضوئية تختلف فى نوعها وحجمها وفق الخيارات التالية Color Halftone وهو تأثير اللون النصفي وهو ليس باللون الداكن جداً أو اللون الفاتح جداً،

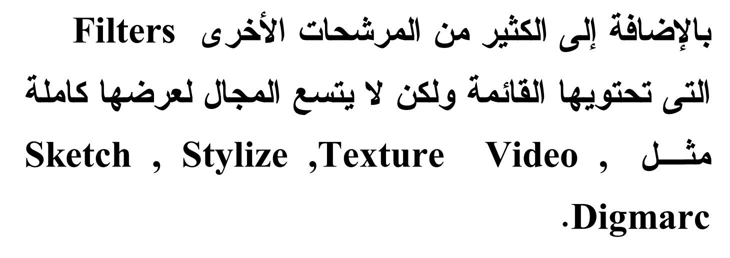
وكذلك Crystallize وهو يعطى تأثير نقاط فى شكل الكريستال، وكذلك Mosaic وهو تأثير يعطى الصورة شكل الفسيفساء أو السيراميك ، Pointillize وهو تأثير يعطى الصورة تأثير نقاط لونية متجاورة ويوضح ذلك الصورة المقابلة.





<u>تأثير Render</u>

ويضيف هذا التأثير تلوين فوق الصورة(يشبه بطانة الطلاء) الموجودة ويختلف هذا التلوين وفق الخيارات الموجودة فى القائمة الفرعية وهى Clouds وتقوم بالمزج بين لونين Foreground – Background color وطلاء الصورة بهما ، Difference clouds ويقوم هذا الخيار بإضافة الألوان مثل الخيار السابق ولكن فى هذه المرة بألوان مختلفة، وكذلك Fibers يقوم بنفس التأثير ولكن تأخذ الألوان شكل ألياف، تأثير lens Flare وهو يعطى شكل الضوء المتوهج الناتج عن عدسة الكاميرا، تأثير Lighting Effects وهو تأثير الضوء على الصورة ، ونرى فى الصورة التالية الفرق بين صورة عادية وصورة باستخدام تأثير Lighting Effects .



بالإضافة إلى الكثير من المرشحات الأخرى Filters التى تحتويها القائمة ولكن لا يتسع المجال لعرضها كاملة مثل Video , Sketch , Stylize ,Texture .Digmarc



<u>٧ – القائمة View</u>

وهى قائمة خاصة برؤية الصور أو الملفات المفتوحة وترتيبها وواجهة عرض البرنامج (مساحة سطح العمل) بما تحتويه من الألوان المستخدمة ووظائف البرنامج التي لها استخدام خاص من خلال النوافذ الفرعية التي تحتويه هذه النافذة كما سوف نستعرضها خلال الفقرة القادمة.

<u>Proff setup – proof color</u>

وتفيد هذه القائمة في إظهار نظام اللون المستخدم في الصورة أو تعديله لرؤية الصورة فى نظام لونى آخر وكذلك إمكانية فتح الصورة في أكثر من نظام لونى مختلف على مساحة سطح العمل

للمقارنة بينهم ويمكن إعادة نظام الصورة اللوني الذي تم تغييره إلى النظام اللوني الأصلي للصورة من Proff Color . ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو Ctrl+Y

Gamut warning

ويقوم هذا الأمر بتحديد الألوان الغير متناغمة(أو التى قد تحدث بها مشكلة أثناء الطباعة) مثل ظهور درجات لونية غير التى نراها وتظهر لنا بلون رمادي حتى يمكن التعامل معها أو تعديلها للتحسين من الصورة.

Zoom

وهى مجموعة الأوامر الخاصة بتغيير مساحة الصورة أو التصميم المعروضة داخل النافذة الخاصة بها أثناء العرض على شاشة الكمبيوتر وليس مقاس الصورة وهذه الأوامر هي

-Zoom in ويقوم بتكبير الصورة المعروضة بنسبة ١٠٠% من المساحة أي ضعف المساحة المعروضة ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو +Ctrl

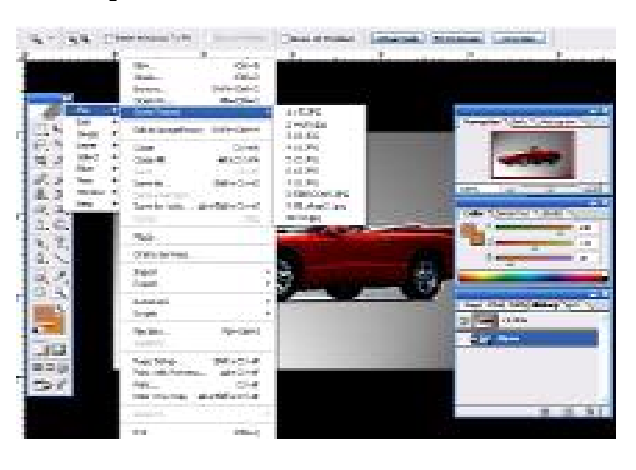
-Zoom out ويقوم بتصغير الصورة المعروضة بنسبة ١٠٠% من المساحة أي نصف المساحة المعروضة ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو – Ctrl

- Fit on Screen ويعرض الصورة بالمقاس المناسب للشاشة والتعامل معها على سطح البرنامج ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو Ctrl+0

-Actual Pixels وهذا الأمر يعرض الصورة بحجمها الطبيعي بوحدة البيكسل وهى الوحدة الخاصة بأجهزة الكمبيوتر كما عرضناها مسبقاً ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو Alt+Ctrl+0

-Print Size وهو يعرض الصورة بالحجم الذى سوف يتم طباعته به.

Screen mode وهذا الأمر يتحكم فى حجم واجهة البرنامج أو سطح المكتب الخاص بالبرنامج وهذا الأمر يحتوى على ثلاث خيارات الأول Standard Screen mode وهو الحجم العادي الذي يظهر دائماً عند فتح البرنامج والخيار الثاني Full screen mode with menu bar وهو جعل سطح المكتب بالحجم الكامل لشاشة الكمبيوتر مع إظهار أشرطة الأدوات الخاصة بالبرنامج، أما الخيار الأخير فهو Full screen mode ويظهر واجهة البرنامج بحجم شاشة الكمبيوتر وفى هذا النظام يتم نقل أشرطة الأدوات إلى أعلى مربع الأدوات يسار الشاشة .



Extras

ويقوم هذا الأمر بإخفاء و أظهار أي تحديد تم عمله على الشاشة بأي أداة من أدوات التحديد المختلفة ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو Ctrl+H.

Show

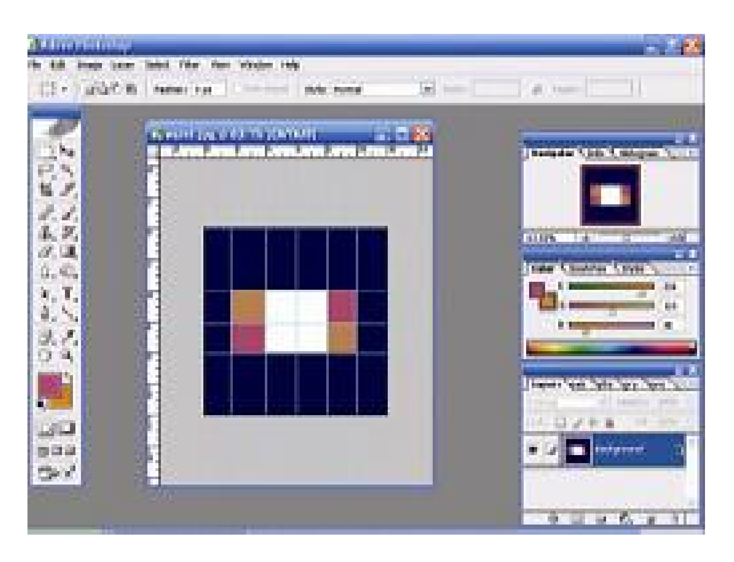
وتحتوى النافذة على عدة خيارات لعرض أو إظهار مسارات العمل والتحديد للصورة التى يتم العمل عليها وهى **Selection Edges** وتختص بعرض أو أخفاء التحديد السابق عمله علــى الصــورة، **Target Path** يقوم بإخفاء وإظهار مسارات التحديد التي تم عملها من قبل، **Grid** وهــذا الأمــر يقوم بعرض شبكة الخطوط المتداخلة المكونة للتصميم والتي تسهل العمل في التصميمات الهندسـية والدعاية والإعلان و هي عبارة عن تقسيم الملف المفتوح إلى شبكة متداخلة من الخطوط الطوليــة والعرضية والتي تكون مربعات متجاورة متساوية في الحجم، **Slices** وهذا الخيار يقــوم بإخفــاء الشرائح التي تم عملها بواسطة الأداة **Slices tool** ثم إعادتها مرة أخرى في حالة الحاجة إليها ، **All - none** أما هذان الخياران فيقومان بعرض جميع التحديدات **All** التي ذكرناها في الخيــارات السابقة جميعاً وإخفائها **None** .

Rulers

ويقوم هذا الأمر بإظهار المسطرة الجانبية التي تحدد المسافات بمساحة العمل التي يتم العمل عليهــا ومفتاح الاختصار لهذا الأمر هو **Ctrl+R**.

Guide

وهو خط أو مجموعة خطوط طوليه أو عرضيه يتم إسقاطها من أسفل المســطرة ويكــون مرشــد وموجهه للمصمم أثناء العمل وتســاعده فى تحديد المسافات داخــل التصــميم ، والشكل المقابل يوضح ذلك . ويحتــوى هذا الأمر على عــدة خيــارات وهــى: **Look Guide** ويقــوم بــإغلاق هــذه الموجهات بحيث لا يتم تحريكهــا أثنــاء العمل عــن طريــق الخطــاء، **Clear Guide** ويقوم هذا الخيار بإلغاء جميــع الموجهات الموجودة بالتصــميم **New Guide** ويقوم هذا الخيار بإتاحة الفرصة لإنشاء موجهات جديدة وعند الضغط على هــذا الخيــار تظهر نافذة تطلب تحديد اتجاه هذه الموجهات هل من الناحية الأفقية أم الرأسية.



Slice ويختص هذا الأمر بعرض الشرائح التي تم تكوينها باستخدام الأداة **Slice Tool** ويحتــوى هذا الأمر على خياران الأول **Look Slices** ويقوم بإغلاق هذه الشرائح لمنعها مــن التحــرك دون قصد أثناء العمل على التصميم والثاني **Clear Slices** ويقوم بمسح جميع الشرائح الموجودة على التصميم . وبذلك نكون نقد انتهينا من استعراض أهم الأوامر من قائمة **View**.

٨- القائمة Windows

وتختص هذه القائمة بعرض واجهة البرنامج وما تحتويه من مساحة العمل وصندوق الأدوات واللوحات والملفات المفتوحة وكذلك كيفية عرضها وفق الأوامر الفرعية التالية:

Documents (Arrange)

ويقوم هذا الأمر بترتيب كيفية عرض الملفات المفتوحة على مساحة العمل ويحتوى الأمر على عدة خيارات وهى **Cascada** ترتيب فتح الملفات خلف بعضها، **Tile** فتح جميع الملفات فى نوافذ صغيرة متساوية الحجم متجاورة داخل مساحة سطح العمل تظهر بها أسم الملف وامتداده وكذلك جزء من الصورة توضح محتواها، **Match Zoom** عرض جميع الملفات المفتوحة بنفس درجة التكبير أو التصغير، **Match Location** ويقوم بفتح جميع الملفات والعمل على نفس المكان بها كمثال العمل على الركن الأيمن العلوي لجميع الصور، **Match Zoom And Location** وهذا الخيار يجمع بين الخياران السابقان حيث يقوم بفتح الملفات بنفس درجة التكبير ونفس مكان العمل على هذه الصور، **...... New Windows For** ويقوم هذا الخيار بعمل نسخة من الملف المفتوح الذى يتم العمل عليه فى نافذة جديدة داخل مساحة سطح العمل.

Workspace

ويهتم هذا الأمر بعرض وترتيب مساحة سطح العمل وما تحتويه من نوافذ ولوحات **Palette** وصندوق الأدوات **Tools Box** ومكان تواجد كل منهم على هذه المساحة ويحتوى هذا الأمر على الخيارات التالية **Save Workspace** ويقوم هذا الأمر بحفظ شكل مساحة سطح العمل وترتيب اللوحات عليها وكذلك مكان تواجدها مما يسهل على المستخدم استعادتها مرة أخرى عند الحاجة إليها، حيث يتم حفظها أسفل هذه القائمة الفرعية، **Reset Palette** ويقوم هذا الأمر بإعادة مساحة سطح العمل إلى التنسيق الافتراضي للبرنامج وإلغاء جميع التعديلات التي تمت على واجهته.والصورة توضح التنسيق الافتراضي لمساحة سطح العمل وقد تم ترتيب الملفات المفتوحة من خلال الأمر Windows > Documents > Tile



والخيار التالي في هذه القائمة الفرعية **Delete** حيث يقوم بمسح الحفظ الذي تم لمساحة سطح العمل. والجزء الأخير من هذه النافذة الفرعية يوضح أسماء الملفات المفتوحة في مساحة سطح العمل وأي منها يتم العمل عليه.

وتحتوى باقي القائمة الفرعية على لائحة بأسماء اللوحات Palette بالبرنامج أضافاً إلى قائمة الخيارات المتغيرة Optional Bar وصندوق الأدوات Tools وشريط الحالة Status Bar ويوجد بجوار بعض اللوحات المعروضة على واجهة البرنامج علامة (√) وتشير إلى أن هذه هي اللوحات المعروضة بمساحة سطح العمل، وتحتوى القائمة على اللوحات Tools صندوق الأدوات، Option شريط الخيارات المتغيرة، File Browser عرض أماكن الملفات، Navigator مستكشف الصورة، Info معلومات الصورة، Color الألوان، Swatches العينات اللونية، Style شكل عرض الطبقة أو الصورة، History استرجاع العمليات السابقة، Action العمليات الجاهزة، Tool Presets الأدوات المساعدة، Layers الطبقات، Channels قنوات الألوان، Paths المسارات، Brushes الفرشاة، Character تحديد حجم خط النص المكتوب ونوعه ولونه، Paragraph تنسيق النص المكتوب، وأخيراً Status Bar شريط الحالة.

٩- القائمة Help

وتحتوى القائمة على جميع الأوامر التي يمكن من خلالها إيجاد المساعدة والدعم الفني في استخدام برنامج Photoshop وكيفية التعامل مع محتوياته من خلال البرنامج نفسه أو الاتصال بموقع البرنامج على شبكة المعلومات Internet وتحتوى هذه القائمة على عدة خيارات أولها Photoshop help وهى توفير الدعم الفني والمساعدة وكيفية التعامل مع البرنامج وتعليماته وكذلك الشرح أللازم للأدوات البرنامج وكيفية استخدامها مع شرح بعض الأمثلة التي توضحها ويتم ذلك من خلال البرنامج نفسه والتي يتم تحميلها مع البرنامج عند تحميله على الجهاز للمرة الأولى.

الخيارAbout Photoshop ويوضح هذا الخيار جميع المعلومات أللازمة عن الجانب القانوني للشركة المنتجة وحقوق حماية الملكية الفكرية للبرنامج ومعدي البرنامج.أما الخيار About Plugs in فيحدد أجزاء البرنامج ونسخة البرنامج التي أضيفت إليه واسم منتج هذا الجزء من العاملين على إنشاء البرنامج وتاريخ إنتاجه له وكذلك حقوق الملكية الفكرية لهذا الجزء.

الخيار Export Transparent Image وهذا الخيار يسمح بتصدير الصورة التي يتم العمل عليها أو جزء منها أما إلى شبكة المعلومات Internet وفى هذه الحالة يتم تحويل امتداد الملف إلى Png أو Gif، أو إعداد هذه الصورة للطباعة من خلال الطابعة ثم حفظ الصورة.

الخيار Resize Image ومن خلال هذا الخيار يمكن تعديل حجم الصورة التي يتم العمل عليها لإعدادها للطباعة وفق خصائص الطابعة.

الخيار Adobe online ويقوم هذا الخيار بالاتصال بموقع الشركة المنتجة على شبكة المعلومات للحصول على الدعم الفني والمساعدة أو الإجابة على أي استفسار حول البرنامج واستخدامه وكذلك الحصول على منتجات الشركة وكل جديد فى البرنامج والترخيص باستخدام نسخة البرنامج المملوكة له Registration من خلال الشبكة.

تطبيقات استخدام البرنامج

١ – كتابة نص ثلاثي الأبعاد .

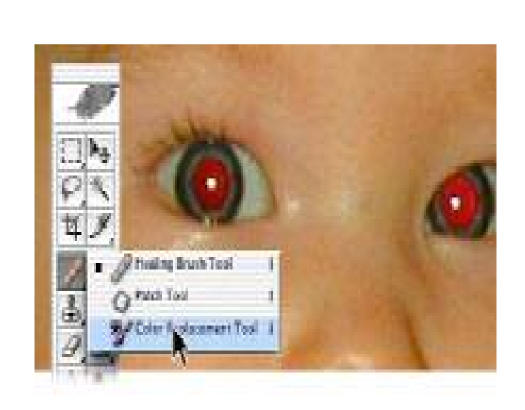
فى هذا التطبيق نقوم بعمل ملف يحتوى على نص ثلاثي الأبعاد

نقوم أولاً بفتح الملف من خلال القائمة **File > New** أو من خلال لوحة المفاتيح **Ctrl+O** ثم نختار أبعاد الملف وضغط **ok**، ثم نقوم بتغيير لون الخلفية مــن خــلال الأداة **Paint Bucket Tool** أو عن طريق الأمر **Edit > Fill** من قائمة الخيارات الرئيسية أو اختصاره من لوحة المفاتيح **Shift+F5** ، ونختار مثلاً اللون الأسود، ثم نختار لون للكتابة وليكن اللون الأحمر ونقوم بكتابة النص المطلوب عن طريق الأداة **Type Tool** وليكن **Suez Canal University**، ثم نقوم بتحويل طبقة الكتابة إلى طبقة عادية من خــلال الأمــر **Layer > Rasterize > Type** ثــم نقــوم بالضغط مرة واحدة على الطبقة الخاصة بــالنص مع الضغط على زر **Ctrl** من لوحة المفــاتيح لعمل تحديد للنص المكتوب ، نقوم بعمل تــدرج لونى بواســطة الأداة **Gradient Tool** من أعلى إلى أسفل ثم نقوم بعمل نسخة من هذه الطبقة من خلال الضغط على الطبقة بزر المــاوس الأيمن واختيار الأمر **Duplicate Layer** أو من خلال الأمــر **Layer > Duplicate Layer** ،او من خلال لوحة **Layers Palette** من اللوحات ثم نقوم بتدرج لونى مرة ثانية ولكن هذه المرة من أسفل إلى أعلى ، ثم عن طريق الأداة **Move Tool** نقوم بتحريك النص إلى اليمين قلــيلاً ثم إلى أسفل ولرؤية التأثير بوضوح نقوم بتكبير الصــورة عــن طريــق الأداة **Zoom Tool** نلاحظ ظهور تأثير كتابة نص ثلاثي الأبعاد على النص المكتوب



٢ – تصحيح لون العين الحمراء

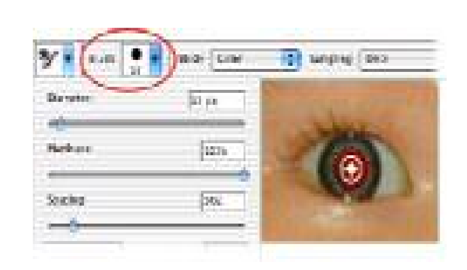
من أكثر الأمور التي تدعو إلى الإحباط هو التقاط صــورة رائعة الجمال ولكن تظهر لون الشخص بالصــورة بلــون احمر ، ومن المميزات الخاصة بهذا البرنامج هــو ابتكــار طريقة سهلة لتصحيح هذا الخطاء اللوني باســتخدام الأداة **Color Replacement tool** وفى هذا التطبيق ســوف نتعلم كيف نستعيد لون العين أو نقوم بتغييره حسب الحاجة من خلال الخطوات القليلة التالية:



فتح الصورة المطلوب:

نقوم أولاً بفتح الصورة التى نرغب فى إصلاحها ثم من خلال الأداة Zooming Tool نقوم بتكبير مساحة الصورة لنرى العين الحمراء المطلوب تصحيحها بصورة واضحة تمكننا من العمل عليها بدقة، ثم من صندوق الأدوات نختار الأداة Color Replacement والموجودة كأداة فرعية من الأداة Healing Brush

نختار نمط الفرشاة:



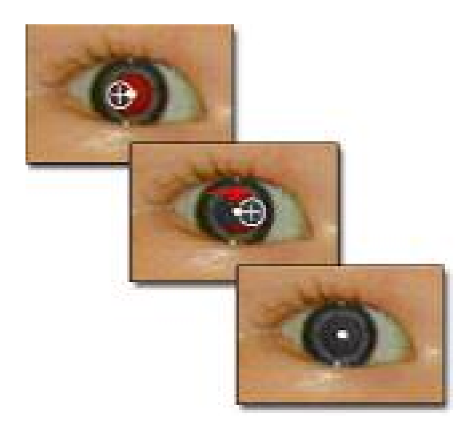
نختار نمط الفرشاة المستخدمة فى التصحيح من قائمة الخيارات المتغيرة . ويجب أن تكون الفرشاة المختارة اصغر حجماً من حجم العين التى يتم تصحيح لونها لتسهيل عملية تصحيح اللون.

نضع الخيارات الخاصة بأداة Color Replacement tool

من قائمة الخيارات المتغيرة نقوم بتحديد بعض الخيارات التي تساعدنا أثناء عملية التصحيح اللوني، من القائمةMode نقوم بتحديد اللون المطلوب إحلاله مكان اللون الأحمر، ومن القائمة Sampling option نختار أسلوب وضع اللون هل وضع اللون فوق اللون الموجود أو وضع اللون مع مسح اللون الموجود، ومن القائمة Limits option نختار النظام Discontinuous ، ومن القائمة Tolerance نختار نسبة السماح المسموح بها فى التصحيح اللوني ولتكن ٣٠% .

نختار اللون المطلوب وضعة بدلاً من اللون الأحمر.

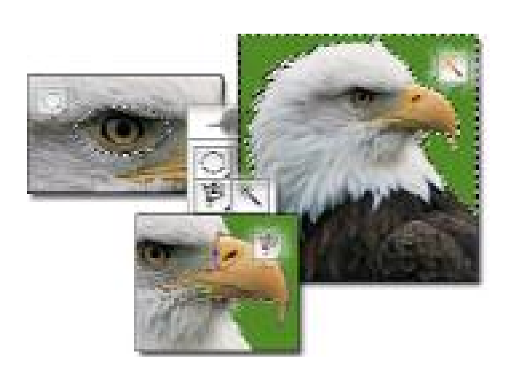
غالباً ما يكون اللون الأسود لون العين الأصلي هو أفضل لون لتصحيح لون العين، ولكن فى كثير من الأحيان يمكن اختيار لون أخر يكون مناسب للون عين الشخص الموجود بالصورة أو حسب طلبه، ولاختيار اللون نقوم بالضغط على مربع Foreground color من صندوق الأدوات حيث يظهر مربع الألوان نختار اللون المطلوب ثم نضغط ok .



تصحيح لون العين :

نقوم بالضغط بأداة Color Replacement tool على اللون الأحمر ليقوم بتغطيته وفى حالة عدم اكتمال إزالة اللون الأحمر نقوم بزيادة Tolerance level من قائمة الخيارات المتغيرة لتصحيح اللون كاملاً .عند الإحساس بأن الصورة قد استعادت اللون الأصلي قم بحفظ الصورة، ولن تشعر مطلقاً بأن العين الحمراء تمثل مشكلة مرة أخرى .

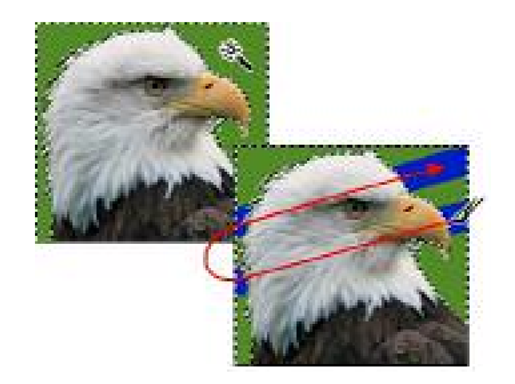
٣- استخدام أدوات التحديد الخاصة ببرنامج Photoshop



من المؤكد انك قد صادفت بعض المشكلات أثناء استخدامك لأدوات التحديد المختلفة أو تحديد أي أداة من أدوات التحديد الخاصة ببرنــامج الفوتوشــوب ســوف تستخدمها لتحديد جزء معين مــن الصــورة، فبرنــامج Photoshop يعطيك العديــد مــن الخيــارات وأدوات التحديد التى تساعدك على تحقيــق هــدفك فــى تحديــد المنطقة التى ترغب فى تحديدها، وفى الفقرة القادمة سوف نوضح الطريقة المثلي لاســتخدام هــذه الأدوات وسوف نقوم بهذا التطبيق على صورة النسر الموجــودة فــى ملــف برنــامج Adobe Photoshop على القرص الصلب C > Program File > Adope > Sample > Eagle

- استخدم Magic Wand tool لتحديد لون الخلفية

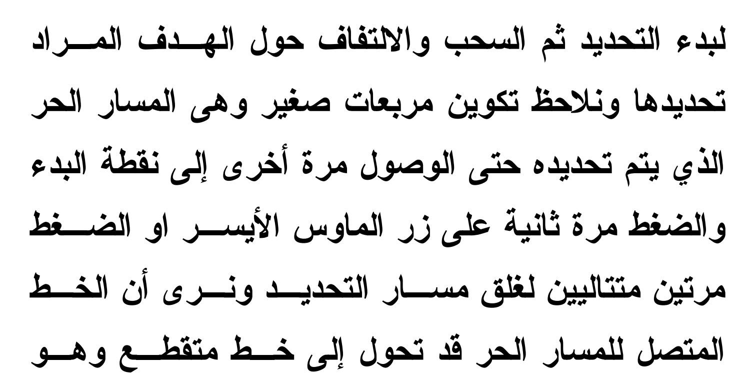
طالما أن لون الخلفية يختلف عن لون الجزء المطلوب تحديده اختلافاً كلياً وهو يتضــح فــى هــذه الصورة فلون النسر يختلف عن لون الخلفية الخضراء فيمكننا استخدام الأداة Magic Wand tool



، وبالضغط بالأداة على أى مكان باللون الأخضر نجد انــه يتم تحديده بالكامل وأحاط بالنسر من ناحية وركن الصورة المربع من ناحية أخرى، ولنجرب استخدام الفرشــاة فــى الرسم على الصورة لنرى كيف أن النسر محمــي خــارج إطار التحديد وأن أي عمل ســوف يــتم علــى الخلفيــة الخضراء فقط.

٢- عكس اتجاه التحديد:

لان تحديد لون الخلفية يعد أمراً غاية فى السهولة فنقوم بعكس اتجاه التحديد لتحديد النســر نفســه ونقوم بذلك من اختيار القائمة Select > Inverse أو بالضغط على زر الماوس الأيمــن واختيــار الأمر Select Inverse أو من لوحة المفاتيح بالضغط علــى Shift+Ctrl+I فنجــد أن اتجــاه التحديد قد تم عكسه ليشمل النسر وليس الخلفية الخضراء، وهذه هى الطريقة السهلة للتحديد عندما يكون الصورة مكونه من ألوان مختلفة مثل صورة النسر حيث يمكن العمل على صورة النســر دون التأثير على الخلفية، ثم من قائمة Select > Deselect أو بالضغط على زر الماوس الأيمن واختيار الأمر Deselect أو من لوحة المفاتيح بالضغط على Ctrl+D لإلغاء التحديد واستخدام أداة أخرى

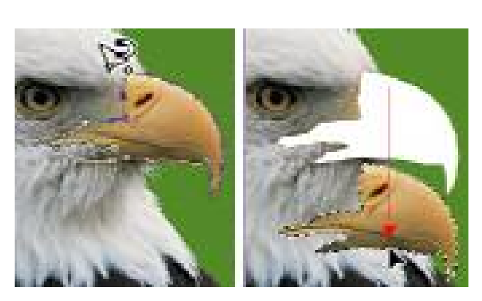


٣- استخدام الأداة Elliptical Marquee tool لتحديد عـين النسـر.

نختار الأداة Elliptical Marquee tool وهى الأداة الفرعية الثانية من الأداةRectangular Marquee tool لعمل تحديد بيضاوي حول عين النسر ويتم ذلك بالضغط على زر الماوس الأيسر مع السحب حتى الانتهاء من التحديد و بعد ذلك يمكن سحب التحديد لضبط مكانه فى المكان المحدد.

٤- استخدام الأداة Magnetic Lasso لتحديد منقار النسر.

نختار الأداة Magnetic Lasso tool من صندوق الأدوات حيث تعتبـر الأداة الفرعية الثالثة من الأداة Lasso tool ونبدأ بالضغط على زر الماوس الأيسر ضغطه واحـدة لبدء التحديد ثم السحب والالتفاف حول الهـدف المـراد تحديدها ونلاحظ تكوين مربعات صغير وهى المسار الحر الذي يتم تحديده حتى الوصول مرة أخرى إلى نقطة البدء والضغط مرة ثانية على زر الماوس الأيسـر او الضـغط مرتين متتاليين لغلق مسـار التحديـد ونـرى أن الخـط المتصل للمسار الحر قد تحول إلى خـط متقطـع وهـو التحديد المطلوب، وعمل هذا التحديد الحر يعد أسهل عندما يكون هناك حد لونى فاصل كما هو الحال فى هذه الصورة فلون المنقار مختلف عن لون الخلفية ولون جسم الطائر، وبعد تحديد المنقار نختار الأداة Move tool لتحريك المنقار في أي اتجاه، ثم من القائمة Edit > Undo لعودة المنقار مرة أخرى إلى مكانه ثم Select > Deselect لإلغاء تحديد المنقار.



- التحديد باستخدام أداة Pen Tool تعد من أدق أدوات التحديد بالبرنامج وتبدأ بعمل مسار بإحاطه المنقار بنقاط تحدد هذا المسار والتي يمكن التحكم في أماكن تواجد هذه النقاط على الجزء المراد بكل دقة بالضغط على هذه النقطة بزر الماوس الأيسر وكذلك الضغط مع السحب لعمل مسـارات منحنيـة ودائرية، حتى يتم إغلاق المسار ثم الضغط على زر الماوس الأيسر فتظهر نافذة لتحديد المطلوب أما إلغاء المسار من Delete أو عمل تحديد وهو المطلوب ثم الضغط Ok تظهر نافذة أخرى نحدد منهـا درجة التلاشي Feather فنحدد القيمة ولتكن ٥ , خمسة من مائه ثم الضغط Ok فنجد الجزء المحاط بالمسار قد تم تحديده.



تركيب أكثر من صورة بصورة واحدة لعمل ملصق



فى هذا التطبيق سوف نقوم تكوين صورة من خلال تركيب أكثر من صورة معاً فمثلاً إذا أردنا عمل ملصق لتنشيط السياحة بمصر فنختار أولاً الصور التي سوف نقوم بدمجها ولتكن هذه الصور المقابلة والتي تشير إلى معالم مصر ونبدا العمل على صورة البحر حيث تكون هى الخلفية ثم نقوم بعمل نسخة من صورة الأهرام عن طريق القائمة Select >All الذي يقوم بتحديد الصورة كلها ثم من القائمة Edit > Copy ثم داخل صورة البحر Edit > Past لتظهر طبقة صورة الأهرام فوق طبقة الخلفية نقوم بتحريكها إلى النصف العلوي من الصورة ومن الأمر Edit > Free Transform نقوم بضبط أبعاد الطبقة لتغطى النصف العلوي من الصورة، ثم نقوم بعمل نسخة من وجه التمثال عن طريق الأداة Elliptical Marquee tool لعمل تحديد بيضاوي بطول وجه التمثال وتحديد درجة التلاشي Feather ولتكن ٤٤ درجة ثم بنفس الطريقة السابقة نضع النسخة فى صورة البحر ونقوم بتغيير أبعادها لتتناسب مع حجم باقي الصور، ثم نقوم بإضافة نص ولتكن Egypt ومن خلال الأداة Move Tool نقوم بتحريك النص إلى منتصف الصورة ثم من خلال المؤثرات الخاصة الموجودة أسفل لوحة الطبقات نقوم بعمل المؤثر Bevel and Emboss لعمل تأثير البروز على النص المكتوب ثم نقوم بدمج الطبقات الثلاثة صورة الأهرام والتمثال و النص المكتوب من خلال الضغط مرتين على الأمر Layers > Marge Down ليقوم بدمج الطبقات فى طبقة واحدة ثم من خلال الأمر Layers > Duplicate Layer نقوم بعمل نسخة أخرى من هذه الطبقة المدمجة ومن الأمر Edit > Free Transform > Flip vertical ليقوم بقلب الطبقة في الاتجاه الرأسي ثم من خلال الأداة Move Tool نقوم بتحريك الطبقة إلى النصف الأسفل من الصورة ومن خلال لوحة الطبقات نقوم بتغيير شفافية الطبقة من Opacity وليكن ٤٠% ثم من خلال الأمر Filter > Distort > Ocean Ripple لعمل تأثير انعكاس الصورة في الماء ثم نقوم بعد ذلك بحفظ الصورة الجديدة من الأمر File > Save As وتحديد مكان







الحفظ ثم الاسم الجديد وكذلك الامتداد المطلوب حفظ الصورة عليه وفى الغالب يكون Jpg ثم نضغط ok ونحدد درجة جودة الصورة ولتكن ١٢ فيتم حفظ الصورة على شكلها الجديد.



وكذلك يمكن إضافة أكثر من مؤثر على الصورة مثل المؤثر Filter > Render > Lighting Effects لتكـــــــون الصورة بالشكل التالي

وكذلك إضافة المؤثر Filter > Texture > Mosaic tiles لتصبح الصورة بالشكل التالي



كما يمكن إضافة العديد من المؤثرات التي تزيد من جــودة وجمال التصميم أو الملصق بحيث يجعله ملفت للنظر .

وبذلك نكون قد انتهينا من عرض أهم المعلومات والمهـــارات والتطبيقـــات الضـــرورية و اللازمـــة لمستخدمي برنامج Adobe Photoshop والتي تمكنهم من التعامل مع البرنامج بكفاءة

مع أطيب التمنيات للجميع بالتوفيق في التعامل مع البرنامج

د/ احمد محمد حسين سلام

كلية التربية الرياضية ببورسعيد

جامعة قناة السويس

Dr_ahmedsalam@yahoo.com